



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Catálogo de buenas prácticas en el trabajo con jóvenes “ninis” sobre herramientas innovadoras en el contexto de la educación no formal.

Este documento ha sido producido en el marco del Proyecto Laboratorio de Juegos (en adelante denominado GameLab), cofinanciado por el Programa Erasmus+ de la Unión Europea. Incluye ejemplos de prácticas de educación no formal para los jóvenes de 15 a 17 años que ni estudian ni trabajan (“NEET”)¹ denominados en España (“ninis”). El lector puede encontrar aquí información sobre los problemas más comunes que surgen al trabajar con este grupo social y sugerir soluciones para ellos, junto con métodos de trabajo efectivos utilizando juegos, tal como los proponen los socios del proyecto. El documento puede ser utilizado por los trabajadores de la juventud que trabajan con los jóvenes “ninis” de 15 a 17 años y que utilizan métodos de educación no formal, incluidos los juegos educativos.

Esta publicación ha sido desarrollada por las cuatro organizaciones asociadas de GameLab:

- Citizens in power (Chipre)
- CAT (Polonia)
- Asociación Cazalla-Intercultural (España)
- Praxis Europe CIC (Reino Unido)

A continuación, puede encontrar el contenido del documento:

1. Catálogo de juegos "recomendados" para los jóvenes “ninis” (edad: 15-17 años)
 - ¡Ganancias! El Juego del Emprendedor Rápido y Divertido
 - El valor de los valores
 - ¡Yo soy el jefe! El Juego de Cartas.
 - Conozca las oportunidades

¹ “NINIS”- 'Not in Education, Employment or Training' (No presentes en la educación, el empleo o la formación)

- Empresario de GoVenture
- Playing Lean
- Startup
- Fantasma Blitz
- Hierbas
- Jaipur
- Bancarrota
- La batalla de la politopia
- Pobladores de Catán^{5ª} edición

2. Lista de juegos 'no recomendados' para los jóvenes “ninis”(edad: 15-17)

- Juego de mesa con logotipo
- Bananagramas
- Tabú
- Dixit
- Warhammer 40K
- La Reina Virgen: Guerras de Religión 1559-1598
- Riesgo
- ¡Cavar! Mina de gatos.

3. Lista de eventos, acciones, dedicados a la juventud en cada país socio.

4. Papel y beneficios del uso de juegos para trabajar con un grupo objetivo; el impacto positivo de los juegos en el desarrollo de competencias y conocimientos.

5. Fomento de actitudes empresariales entre los más jóvenes del grupo “ninis” como base para la integración en el mercado laboral.

6. Reconocimiento de habilidades y fortalezas por parte de los jóvenes como elemento de construcción de la autoevaluación.

6.1 Los métodos de trabajo juvenil con “NINIS”, el papel del creador de juegos / formador/ facilitador.

7. Condiciones para el desarrollo socio-profesional adecuado de los jóvenes desfavorecidos; asesoramiento sobre cómo llegar a los jóvenes.
8. Las organizaciones socias del proyecto y su relación con los jóvenes (especialmente los jóvenes desfavorecidos). ¿Cómo trabajan los socios con este grupo vulnerable?
9. Garantía juvenil - Una breve descripción de la situación en los países socios: Acciones realizadas; cumplimiento de las expectativas del plan; resultados; obstáculos en la aplicación.
10. Desarrollo de la cooperación internacional de los jóvenes y participación en proyectos internacionales [entre otros, Erasmus].
11. Reflexiones de los socios sobre el testeo de los juegos recomendados mientras trabajan con “ninis” de 15-17 años durante las movilidades internacionales del proyecto.

1. Catálogo de juegos "recomendados" para los jóvenes "ninis" (edad: 15-17 años)

NOMBRE DEL JUEGO	¡Ganancias! El Juego del Emprendedor Rápido y Divertido
EDAD	8+
NÚMERO RECOMENDADO DE JUGADORES	2-5
RELACIÓN CON EL ESPÍRITU EMPRESARIAL <i>(bajo, medio, alto)</i> <i>Si el juego se refiere a uno de los siguientes aspectos: la circulación del dinero, las condiciones del mercado en el contexto de la propia empresa, la especificación del trabajo, las</i>	Relevancia: Alto <ul style="list-style-type: none"> ▪ las condiciones del mercado en el contexto del propio negocio

<p><i>relaciones empleador-empleado, el valor del dinero y los conceptos económicos, la creación de actitudes empresariales.</i></p>	
<p>DESCRIPCIÓN <i>De qué se trata el juego: texto corto - información principal, foto de la caja del juego y foto del contenido)</i></p>	<p><i>Profit!</i> está diseñado para ser un juego rápido y divertido. Cada juego dura de 10 a 15 minutos. El jugador con las tiendas más rentables gana el juego. Más información y fotos: www.profitkaartspel.nl</p>
<p>COMPONENTES</p>	<p>31 ilustraciones únicas en 55 tarjetas</p>
<p>CATEGORÍA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Económico <input checked="" type="checkbox"/> Estratégico <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativa <input checked="" type="checkbox"/> Educativo <input type="checkbox"/> Lógica <input type="checkbox"/> Familia <input type="checkbox"/> Fiesta/social <input type="checkbox"/> Guerra <input checked="" type="checkbox"/> Juego de cartas <input type="checkbox"/> Verbal y/o numérico <input type="checkbox"/> Juego de aventura <input type="checkbox"/> Otro (por favor especifique)
<p>INSTRUCCIONES CLARAS Y SENCILLAS DEL JUEGO</p>	<p>Para comenzar el juego cada jugador coge tres cartas. El jugador que dice ENTREPRENEURSHIP comienza primero.</p>

	<p>Los jugadores cogen una carta antes de cada turno. Durante un turno puedes jugar una carta. Con esta tarjeta usted puede hacer una de las siguientes cosas:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Abrir una tienda ▪ Actualizar una tienda ▪ Bloquear a otro(s) jugador(es) ▪ Gane una tienda en el mercado abierto <p>Además, puedes usar tu turno para intercambiar cartas con otros jugadores. Usted puede elegir entre una operación pública o privada.</p> <p>El juego termina cuando todas las cartas son robadas o cuando uno de los jugadores ha abierto cuatro tiendas. El jugador con más puntos gana el juego.</p> <p><u>Para más información:</u></p> <p>https://drive.google.com/file/d/0B6b5NgTDxUfBdVpfQnhOOHJKYUk/view</p>
<p>NIVEL DE DIFICULTAD* <i>(bajo, medio, alto)</i> *Complejidad del juego</p>	<p>Baja a media</p>
<p>MECANISMO* <i>(es decir, acciones de simulación, selección, narración, votación),</i> <i>*Los mecanismos de juego son construcciones de reglas, métodos o teorías diseñadas para la interacción con el estado del juego, proporcionando así un juego.</i></p>	<p>Marketing, trueque y negociación</p>

<p>INTERACCIÓN</p> <p>A) Reacción a las acciones de los jugadores</p> <p>B) Interacción del juego en sí (las diferentes piezas trabajan juntas de manera interesante y las reglas pueden dar resultados inesperados)</p> <p>C) Interacción entre jugadores <i>(bajo, medio, alto)</i></p>	<p>A) Baja a media</p> <p>B) Alto</p> <p>C) Baja a media</p>
<p>REJUGABILIDAD*</p> <p><i>(bajo, medio, alto)</i></p> <p><i>*Repetición de un juego. Algunos de los factores que influyen en la rejugabilidad son los personajes extra, secretos o finales alternativos del juego.</i></p>	<p>Mediano</p>
<p>ALEATORIEDAD*</p> <p><i>(bajo, medio, alto)</i></p> <p><i>*Información que entra en el estado de juego que no se supone que sea predecible, por ejemplo, dados tirados, barajando cartas o generadores de números aleatorios.</i></p>	<p>Medio a Alto</p>
<p>DIVERSIDAD DE COMPETENCIAS, incluidas las competencias sociales y clave</p> <p><i>(bajo, medio, alto)</i></p>	<p>Mediano</p>
<p>TIEMPO DE JUEGO</p>	<p>10-20 minutos</p>
<p>FORMA DEL JUEGO - JUEGO DE MESA</p>	<p>Juego de cartas</p>
<p>FORMA DEL JUEGO - VIDEOJUEGO</p>	<p><input type="checkbox"/> on - line</p>

	<input type="checkbox"/> offline
FORMA DEL JUEGO - APLICACIÓN MÓVIL	No se aplica
EXPANSIONES	<input type="checkbox"/> Sí <input checked="" type="checkbox"/> NO <i>Si marca "Sí", elija una respuesta a continuación:</i> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dependiente (se requiere el uso de la versión de base del juego) <input type="checkbox"/> autónomo
EDITOR	www.profitkaartspel.nl
IDIOMAS DISPONIBLES* <i>*El lenguaje del juego puede no ser una barrera para jugar si el juego es visual.</i>	<input checked="" type="checkbox"/> versión inglesa <input type="checkbox"/> El juego no requiere habilidades de lenguaje, hay un gráfico/animación/ilustraciones. <input type="checkbox"/> Otro idioma: holandés
PRECIO RECOMENDADO * <i>*El precio no incluye los gastos de transporte. El precio del juego puede aumentar si está fuera de stock (bajo suministro)</i>	Aproximadamente 20 euros (enviados sólo a determinados países, contacte directamente con los creadores para comprobar si pueden entregarlo en su país).

NOMBRE DEL JUEGO	EL Valor de los valores
EDAD	8+
NÚMERO RECOMENDADO DE JUGADORES	3-5 por cada juego de cartas.

<p>RELACIÓN CON EL ESPÍRITU EMPRESARIAL</p> <p><i>(bajo, medio, alto)</i></p> <p><i>Si el juego se refiere a uno de los siguientes aspectos: la circulación del dinero, las condiciones del mercado en el contexto de la propia empresa, la especificación del trabajo, las relaciones empleador-empleado, el valor del dinero y los conceptos económicos, la creación de actitudes empresariales.</i></p>	<p>Relevancia: Mediano</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ El valor de los valores personales y del equipo ▪ Integración de los valores en una visión convincente del liderazgo empresarial ▪ Los propietarios o fundadores reconocen que sus valores deben servir como base de sus empresas.
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p><i>De qué se trata el juego: texto corto - información principal, foto de la caja del juego y foto del contenido)</i></p>	<p>El Valor de los Valores[®] es un juego simple y divertido que ayuda a niños y adultos a evaluar y priorizar sus valores personales y compartidos en un ambiente seguro y de apoyo. Permite a los jugadores desarrollar una comprensión de sus valores personales y compartidos que dan significado a sus acciones y relaciones y les permite perseguir sus objetivos de una manera significativa y con un propósito. Foto: www.learningaboutvalues.com</p>
<p>COMPONENTES</p>	<p>60 cartas con valores en 4 idiomas diferentes. 1 juego de instrucciones</p>
<p>CATEGORÍA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Económico <input type="checkbox"/> Estratégico <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativa <input type="checkbox"/> Educativo <input checked="" type="checkbox"/> Lógica

	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Familia <input checked="" type="checkbox"/> Fiesta/social <input type="checkbox"/> Guerra <input checked="" type="checkbox"/> Juego de cartas <input checked="" type="checkbox"/> Verbal y/o numérico <input type="checkbox"/> Juego de aventura <input type="checkbox"/> Otro (por favor especifique)
<p>INSTRUCCIONES CLARAS Y SENCILLAS DEL JUEGO</p>	<p>El juego se juega en diferentes variaciones, sugerimos la siguiente (se necesita un instructor):</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Paso 1: Formar 5 grupos (no del mismo país). Cada grupo recibe tarjetas (alrededor de 60) (2min). ▪ Paso 2: Cada participante selecciona 5 cartas/valores que lo representan (3 min). ▪ Paso 3: Describa abiertamente al resto del grupo (mostrando sus cartas), cómo le representan estos valores. Recuerde que todos los valores son positivos. 2-3 minutos para que cada participante describa los valores personales. (en total 10-15 minutos). Regla de oro: Escucha honesta y sin prejuicios por parte de todos los jugadores. ▪ Paso 4: Muestre las cartas a las personas de su grupo y trate de intercambiar a través de cartas de valor de negociación que lo representen mejor que las cartas que tiene actualmente (5 minutos). ▪ Paso 5: Priorice sus valores del valor más importante al menos importante (3-5 minutos). ▪ Paso 6: Elija 10 valores que representen a su grupo (10 minutos).

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Paso 7: De 10 cartas, escoja 5 cartas que representen a su grupo (5 minutos). ▪ Paso 8: Priorizar los valores del grupo del valor más importante al menos importante (3-5 minutos). ▪ Paso 9: Cada grupo comparte sus valores en la plenaria. (3 minutos por presentación, en total 15 minutos). Debe haber una sesión de preguntas y respuestas después de cada presentación (2x5, 10 min). ▪ Paso 10: (opcional) Diseñe acciones personales basadas en sus valores).
<p>NIVEL DE DIFICULTAD* <i>(bajo, medio, alto)</i> *Complejidad del juego</p>	<p>Baja</p>
<p>MECANISMO* <i>(es decir, acciones de simulación, selección, narración, votación),</i> <i>*Los mecanismos de juego son construcciones de reglas, métodos o teorías diseñadas para la interacción con el estado del juego, proporcionando así un juego.</i></p>	<p>Introspección, Selección de tarjetas, presentación de tarjetas, colaboración para encontrar los valores comunes</p>
<p>INTERACCIÓN A) Reacción a las acciones de los jugadores B) Interacción del juego en sí (las diferentes piezas trabajan juntas de manera interesante y las reglas pueden dar resultados inesperados)</p>	<p>A) Alto B) Baja C) Alto</p>

C) Interacción entre jugadores (bajo, medio, alto)	
REJUGABILIDAD* (bajo, medio, alto) <i>*Repetición de un juego. Algunos de los factores que influyen en la rejugabilidad son los personajes extra, secretos o finales alternativos del juego.</i>	Baja
ALEATORIEDAD* (bajo, medio, alto) <i>*Información que entra en el estado de juego que no se supone que sea predecible, por ejemplo, dados tirados, barajando cartas o generadores de números aleatorios.</i>	Baja
DIVERSIDAD DE COMPETENCIAS, incluidas las competencias sociales y clave (baja, media, alta)	Medio a Alto
TIEMPO DE JUEGO	45 a 120 minutos
FORMA DEL JUEGO - JUEGO DE MESA	Juego de cartas
FORMA DEL JUEGO - VIDEOJUEGO	<input type="checkbox"/> on - line <input checked="" type="checkbox"/> offline
FORMA DEL JUEGO - APLICACIÓN MÓVIL	No se aplica
EXPANSIONES	<input type="checkbox"/> Sí <input checked="" type="checkbox"/> NO <i>Si marca "Sí", elija una respuesta a continuación:</i> <input type="checkbox"/> dependiente (se requiere el uso de la versión de base del juego)

	<input type="checkbox"/> autónomo
EDITOR	www.learningaboutvalues.com
IDIOMAS DISPONIBLES* <i>*El lenguaje del juego puede no ser una barrera para jugar si el juego es visual.</i>	<input type="checkbox"/> versión inglesa <input type="checkbox"/> El juego no requiere habilidades de lenguaje, hay un gráfico/animación/ilustraciones. <input type="checkbox"/> Otros idiomas: Español, Francés, Portugués
PRECIO RECOMENDADO * <i>*El precio no incluye los gastos de transporte. El precio del juego puede aumentar si está agotado ("low supply")</i>	Aproximadamente 160 euros por 4 sets de juego. Póngase en contacto con el creador y solicite un juego por 40 euros (transporte incluido).

NOMBRE DEL JUEGO	Conozca las oportunidades
EDAD	16+
NÚMERO RECOMENDADO DE JUGADORES	2-5 jugadores
RELACIÓN CON EL ESPÍRITU EMPRESARIAL <i>(bajo, medio, alto)</i> <i>Si el juego se refiere a uno de los siguientes aspectos: la circulación del dinero, las condiciones del mercado en el contexto de la propia empresa, la especificación del trabajo, las relaciones empleador-empleado, el valor del dinero y los conceptos económicos, la creación de actitudes empresariales.</i>	Relevancia: Alto

DESCRIPCIÓN

De qué se trata el juego: texto corto - información principal, foto de la caja del juego y foto del contenido)

El verdadero espíritu emprendedor: Hay una mejor manera de hacer que los niños piensen en grande. El 80% del poder adquisitivo mundial existe fuera de Estados Unidos. Si vamos a enseñar a los emprendedores, ¿no deberíamos considerar las posibilidades globales?

Seguridad Financiera: ¿Ha pensado en comenzar un negocio secundario para salir de la mentalidad de cheque a cheque? ¿Trabajar para usted parece más agradable que trabajar para otra persona?

Red Global: Ya sea usted extrovertido o introvertido, ya ha hecho suficientes conexiones para conectarse a una red rentable. No socave lo que ha logrado. Le mostraremos cómo.



<p>COMPONENTES</p>	<p>(1) Juego de mesa</p> <p>(1) Temporizador de 15 segundos</p> <p>(2) dados</p> <p>(20) Conozca las cartas del juego Oportunidad</p> <p>(20) ¿Qué podría ir mal en las cartas de juego?</p> <p>(20) Demasiado frío para dejar pasar las cartas del juego</p> <p>(20) Cartas de juego de Conexión Extranjera</p> <p>(20) Cartas de juego Growing Pain</p> <p>(20) Cartas de juego Hagamos un trato</p> <p>(27) Tarjetas de perfil</p> <p>(2) Almohadillas de la hoja del estado de resultados (50 hojas cada una)</p> <p>Fichas de instrucciones</p>
<p>CATEGORÍA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Económico <input type="checkbox"/> Estratégico <input type="checkbox"/> Cooperativa <input checked="" type="checkbox"/> Educativo <input type="checkbox"/> Lógica <input type="checkbox"/> Familia <input type="checkbox"/> Fiesta/social <input type="checkbox"/> Guerra <input type="checkbox"/> Juego de cartas <input type="checkbox"/> Verbal y/o numérico <input type="checkbox"/> Juego de aventura <input type="checkbox"/> Otro (por favor especifique)
<p>INSTRUCCIONES CLARAS Y SENCILLAS DEL JUEGO</p>	<p>La idea central de Conozca la Oportunidad se centra en la idea de pensar en los negocios con una mentalidad global, enseñando a los estudiantes a vivir localmente y a trabajar globalmente.</p>

	<p>Los educadores encuentran que el currículo global para emprendedores de 36 semanas es fácil de seguir y adaptable para adaptarse a los cursos y planes de estudio existentes.</p> <p>Las cuatro áreas clave del Aprendizaje Profundo son: Visual, Auditivo, Cinético, y Lectura y Escritura - Conozca la Oportunidad involucra a los estudiantes en cada uno de estos niveles. Más información:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=r3iAsMgdXD8</p>
<p>NIVEL DE DIFICULTAD* <i>(bajo, medio, alto)</i> *Complejidad del juego</p>	<p>Mediano</p>
<p>MECANISMO* <i>(es decir, acciones de simulación, selección, narración, votación),</i> <i>*Los mecanismos de juego son construcciones de reglas, métodos o teorías diseñadas para la interacción con el estado del juego, proporcionando así un juego.</i></p>	<p>Simulación</p>
<p>INTERACCIÓN A) Reacción a las acciones de los jugadores B) Interacción del juego en sí (las diferentes piezas trabajan juntas de manera interesante y las reglas pueden dar resultados inesperados) C) Interacción entre jugadores <i>(bajo, medio, alto)</i></p>	<p>A) Medio B) Medio C) Mediano</p>

<p>REJUGABILIDAD* (bajo, medio, alto) <i>*Repetición de un juego. Algunos de los factores que influyen en la rejugabilidad son los personajes extra, secretos o finales alternativos del juego.</i></p>	<p>Mediano</p>
<p>ALEATORIEDAD* (bajo, medio, alto) <i>*Información que entra en el estado de juego que no se supone que sea predecible, por ejemplo, dados tirados, barajando cartas o generadores de números aleatorios.</i></p>	<p>Mediano</p>
<p>DIVERSIDAD DE COMPETENCIAS, incluidas las competencias sociales y clave (bajo, medio, alto)</p>	<p>Mediano</p> <p>Mapa mental: Hay mucho que se necesita para crear un negocio exitoso. A tiempo completo o a tiempo parcial, le ayudaremos a desarrollar el conjunto de habilidades para el éxito.</p> <p>Prioridades de negocio: ¿Es hora de invertir en expansión? ¿Debería aventurarse en un trato antes de tener los fondos recomendados? Este juego de negocios puede ayudarle.</p> <p>Vender más productos: Aprenda a identificar los puntos débiles en los mercados extranjeros y revise su argumento para atraer a esos mercados y así poder vender más productos.</p>
<p>TIEMPO DE JUEGO</p>	<p>De 90 a 120 minutos</p>
<p>FORMA DEL JUEGO - JUEGO DE MESA</p>	<p>Juego de mesa.</p>
<p>FORMA DEL JUEGO - VIDEOJUEGO</p>	<p><input type="checkbox"/> on - line</p>

	<input type="checkbox"/> offline
FORMA DEL JUEGO - APLICACIÓN MÓVIL	https://www.knowopportunity.org/about/ DIFUNDE LA PALABRA-
EXPANSIONES	<input type="checkbox"/> Sí <input checked="" type="checkbox"/> NO <i>Si marca "Sí", elija una respuesta a continuación:</i> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dependiente (se requiere el uso de la versión de base del juego) <input type="checkbox"/> autónomo
EDITOR	Autoeditada: https://www.knowopportunity.org/
IDIOMAS DISPONIBLES* <i>*El lenguaje del juego puede no ser una barrera para jugar si el juego es visual.</i>	<input checked="" type="checkbox"/> versión inglesa <input type="checkbox"/> El juego no requiere habilidades de lenguaje, hay un gráfico/animación/ilustraciones. <input type="checkbox"/> Otro idioma (sírvese especificar)
PRECIO RECOMENDADO * <i>*El precio no incluye los gastos de transporte. El precio del juego puede aumentar si está fuera de stock (bajo suministro)</i>	43 €

NOMBRE DEL JUEGO	Empresario de GoVenture
EDAD	12+
NÚMERO RECOMENDADO DE JUGADORES	2-12 jugadores
RELACIÓN CON EL ESPÍRITU EMPRESARIAL <i>(bajo, medio, alto)</i>	Relevancia: Alto

<p><i>Si el juego se refiere a uno de los siguientes aspectos: la circulación del dinero, las condiciones del mercado en el contexto de la propia empresa, la especificación del trabajo, las relaciones empleador-empleado, el valor del dinero y los conceptos económicos, la creación de actitudes empresariales.</i></p>	
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p><i>De qué se trata el juego: texto corto - información principal, foto de la caja del juego y foto del contenido)</i></p>	<p>El juego de mesa GoVenture Entrepreneur combina lo mejor de tus juegos de mesa favoritos en un contexto empresarial en el que diriges tu propio negocio y compites, colaboras y negocias con otros jugadores. El juego está diseñado para recrear las emociones de la vida real y los desafíos de la iniciativa empresarial en una experiencia de aprendizaje social divertida y educativa. Las actividades están diseñadas de manera experta para permitirle experimentar los verdaderos desafíos de la iniciativa empresarial, mientras que al mismo tiempo, proporcionan una oportunidad de aprendizaje en grupo atractiva y experiencial. A diferencia de los libros, cursos, seminarios o juegos de negocios al estilo "opoly", GoVenture da vida al aprendizaje. El formato del juego de mesa permite un tipo de aprendizaje en grupo que puede ser difícil de capturar utilizando ejercicios de juego de roles o simulaciones de negocio basadas en software.</p>

Las actividades incluyen: compra, fijación de precios y venta de productos (llamados "gwidgets"), gestión de empleados, pago de gastos, gestión del flujo de caja, inversión en productos, calidad y marketing (marca), negociación con otros jugadores, interacción con otros jugadores a través de preguntas y respuestas, dibujo, bromas, trivialidades, juegos de palabras, y más. Equilibrar el trabajo y la vida, evaluar el éxito mediante el cálculo de la equidad, la preparación del balance general y las cuentas de pérdidas y ganancias (opcional), el diario general de contabilidad y el libro mayor general (opcional) y mucho más!

Más información:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/42371/goventure-entrepreneur>



Price	Quantity	Brand
\$50	High	3 Leader
\$40		2 Competitor
\$30	Medium	1 Upstart
\$20	Low	0 Basics

Category	Value	Count
Contra	\$35,000	Monthly Interest \$1,000
Flexible	\$20,000	Monthly Interest \$1,000
Buy	\$10,000	Monthly Interest \$1,000
Fixed	\$5,000	Monthly Interest \$1,000
Lifestyle		
Debt		
Employees		

Customers
Every business marketing the customer purchasing power needs to compete for the customer. Your goal is to reach as many with highest profit. Spin to learn rules.

1* with 1,000 Dollars
2* with 100 Dollars
3* with 100 Dollars
4* with 100 Dollars
Non spinners will lose.



GoVenture Entrepreneur

START!

Week 1
Rent Pay \$1,000
Customers
CHALLENGE!

Week 2
Invest in Marketing
Sell Soap
Pay \$5,000 per hour to make up a brand
Set Price
Choose an price
CHALLENGE!

Week 3
Learn Payment
Customers
Employee Payroll
CHALLENGE!

Week 4
Customer Service
Pay \$10,000 per hour to make up a brand
Buy Dedicants
Pay Dedicants from money
to bank
CHALLENGE!

Employee Management
Pay \$1,000 if you want to change your number of employees.
Change in any number you choose.

Inventory Expenses
Get Quality to Low
Low 100 Dedicants

Brand
Must Have 1 Brand

Taxes
Each year pay \$100 in taxes

Success
Customer performance
Sales = 100000 x 10
2000
2000

Customer Loyalty
Sell quality goods customer loyalty
Get out with each hour
\$1,000 in Quality
\$500 in Customer Quality
\$100 in Sales

Customer Service
Pay \$1,000 if you want to change your number of employees.
Change in any number you choose.

Inventory Expenses
Get Quality to Low
Low 100 Dedicants

Brand
Must Have 1 Brand

Taxes
Each year pay \$100 in taxes

Success
Customer performance
Sales = 100000 x 10
2000
2000

Challenge Cards

www.goventure.net

COMPONENTES	Cada juego incluye: <ul style="list-style-type: none"> - Hilo - Dinero - Cartas - Temporizador de arena - Jugando a las piezas.
CATEGORÍA	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Económico <input type="checkbox"/> Estratégico <input type="checkbox"/> Cooperativa <input checked="" type="checkbox"/> Educativo <input type="checkbox"/> Lógica <input type="checkbox"/> Familia <input type="checkbox"/> Fiesta/social <input type="checkbox"/> Guerra <input type="checkbox"/> Juego de cartas <input type="checkbox"/> Verbal y/o numérico <input type="checkbox"/> Juego de aventura <input checked="" type="checkbox"/> Otros (sírvese especificar): Negociación
INSTRUCCIONES CLARAS Y SENCILLAS DEL JUEGO	<p>Tablero de juego inferior. El tablero de juego representa un mes natural, dividido en cuatro semanas. Todos los jugadores participan en cada turno. Cada semana, los jugadores experimentan una actividad comercial, un reto y compiten por los clientes. Al final de cada mes, los jugadores calculan su éxito. Opcionalmente, pueden completar hojas de trabajo de contabilidad, incluyendo Balance General, Estado de Pérdidas y Ganancias, Libro Mayor y Diario General.</p> <p>Tablero de juego superior. Las fichas (no mostradas) se utilizan para marcar el precio, la calidad, la marca, el</p>

	<p>número de empleados y el estilo de vida del empresario de cada empresa. Cada empresa puede elegir su propia estrategia fijando el precio del producto e invirtiendo en calidad y marketing. Por ejemplo, una empresa puede elegir ser un proveedor de bajo costo y baja calidad, mientras que otra puede elegir ser un proveedor de alto costo y alta calidad, o algo intermedio. Una empresa puede cambiar su estrategia a medida que avanza el juego, eligiendo llenar un hueco en el mercado o desafiar directamente a otros competidores. Más información:</p> <p>http://goventure.net/videos/videosenbgtraining.html</p>
<p>NIVEL DE DIFICULTAD* <i>(bajo, medio, alto)</i> *Complejidad del juego</p>	<p>Mediano</p>
<p>MECANISMO* <i>(es decir, acciones de simulación, selección, narración, votación),</i> <i>*Los mecanismos de juego son construcciones de reglas, métodos o teorías diseñadas para la interacción con el estado del juego, proporcionando así un juego.</i></p>	<p>Simulación</p>
<p>INTERACCIÓN A) Reacción a las acciones de los jugadores B) Interacción del juego en sí (las diferentes piezas trabajan juntas de</p>	<p>A) Mediano B) Mediano C) Mediano</p>

<p>manera interesante y las reglas pueden dar resultados inesperados)</p> <p>C) Interacción entre jugadores (bajo, medio, alto)</p>	
<p>REJUGABILIDAD* (bajo, medio, alto)</p> <p><i>*Repetición de un juego. Algunos de los factores que influyen en la rejugabilidad son los personajes extra, secretos o finales alternativos del juego.</i></p>	<p>Mediano</p>
<p>ALEATORIEDAD* (bajo, medio, alto)</p> <p><i>*Información que entra en el estado de juego que no se supone que sea predecible, por ejemplo, dados tirados, barajando cartas o generadores de números aleatorios.</i></p>	<p>Baja</p>
<p>DIVERSIDAD DE COMPETENCIAS, incluidas las competencias sociales y clave (bajo, medio, alto)</p>	<p>Mediano</p> <p><u>Las medidas de resultado primarias incluyen</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Precios de los productos - Calidad del producto - Compra de inventario - Gestión de inventarios - Relación costo-beneficio - Planificación financiera - Gestión del flujo de caja - Financiación y servicio de la deuda - Financiación de capital

	<ul style="list-style-type: none"> - Contabilidad - libro de contabilidad y diario - Contabilidad - balance. cuenta de pérdidas y ganancias - Aritmética mental - Economía - oferta y demanda - Economía - competencia - Psicográficos de clientes - Estrategia de negocio - Comercialización del producto, precio, lugar, promoción - Marketing - marca - Seguimiento de la competencia
TIEMPO DE JUEGO	--
FORMA DEL JUEGO - JUEGO DE MESA	Juego de mesa.
FORMA DEL JUEGO - VIDEOJUEGO	<input type="checkbox"/> on - line <input checked="" type="checkbox"/> offline
FORMA DEL JUEGO - APLICACIÓN MÓVIL	No se aplica
EXPANSIONES	<input type="checkbox"/> Sí <input checked="" type="checkbox"/> NO <i>Si marca "Sí", elija una respuesta a continuación:</i> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dependiente (se requiere el uso de la versión de base del juego) <input type="checkbox"/> autónomo
EDITOR	Autoeditada. http://goventure.net/
IDIOMAS DISPONIBLES* <i>*El lenguaje del juego puede no ser una barrera para jugar si el juego es visual.</i>	<input checked="" type="checkbox"/> versión inglesa <input type="checkbox"/> El juego no requiere habilidades de lenguaje, hay un gráfico/animación/ilustraciones. <input type="checkbox"/> Otro idioma (sírvese especificar)
PRECIO RECOMENDADO	40 €

<p><i>*El precio no incluye los gastos de transporte. El precio del juego puede aumentar si está fuera de stock (bajo suministro)</i></p>	
---	--

<p>NOMBRE DEL JUEGO</p>	<p>Playing Lean</p>
<p>EDAD</p>	<p>16+</p>
<p>NÚMERO RECOMENDADO DE JUGADORES</p>	<p>2-12 jugadores</p>
<p>RELACIÓN CON EL ESPÍRITU EMPRESARIAL <i>(bajo, medio, alto)</i> <i>Si el juego se refiere a uno de los siguientes aspectos: circulación de dinero, condiciones de mercado en el contexto de la propia empresa, especificación del trabajo, relaciones empleador-empleado, el valor del dinero y los conceptos económicos, creación de actitudes empresariales.</i></p>	<p>Relevancia: Alto</p>
<p>DESCRIPCIÓN <i>De qué se trata el juego: texto corto - información principal, foto de la caja del juego y foto del contenido)</i></p>	<p>En <i>Playing Lean</i>, usted dirige un equipo que intenta pasar de una idea a un producto ganador. La transición de tratar con individuos visionarios a capturar grandes cantidades de miles de clientes será difícil. Las decisiones que tomes serán difíciles: ¿deberías ir con tu instinto y construir lo que crees que el mercado necesita, o deberías gastar tus escasos recursos en experimentos?</p>

Playing Lean simula la experiencia de lanzar un producto exitoso en un juego de mesa que se puede jugar en dos horas. En el camino, los jugadores aprenderán los conceptos básicos y el vocabulario de la Lean Start-up. Y lo recordarán porque lo han experimentado. Más información:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/172636/playing-lean>



COMPONENTES

- 1 Junta
- 61 losetas de cliente - incluyendo 3 losetas rojas, 12 naranjas, 20 amarillas y 26 verdes.
- 55 tarjetas de experimento
- 4 Tarjetas de empresa
- 4 Consejos de Administración
- 100 marcadores en 4 colores diferentes
- 40 Testimonios de Empleados
- 1 Panel de contabilidad de innovación
- El libro de reglas
- Guía de Ash para jugar Lean

CATEGORÍA	<input checked="" type="checkbox"/> Económico <input type="checkbox"/> Estratégico <input type="checkbox"/> Cooperativa <input checked="" type="checkbox"/> Educativo <input type="checkbox"/> Lógica <input type="checkbox"/> Familia <input type="checkbox"/> Fiesta/social <input type="checkbox"/> Guerra <input type="checkbox"/> Juego de cartas <input type="checkbox"/> Verbal y/o numérico <input type="checkbox"/> Juego de aventura <input type="checkbox"/> Otro (por favor especifique)
INSTRUCCIONES CLARAS Y SENCILLAS DEL JUEGO	<p>Playing Lean es el juego de mesa que enseña innovación y puesta en marcha en sólo 90 minutos. Es un juego divertido y atractivo, perfecto para su empresa de nueva creación, consultoría o corporación. Recuerde, los empresarios están en todas partes!</p> <p>En el juego, los jugadores tienen que hacer experimentos para revelar las preferencias de sus clientes potenciales. Los equipos iteran sobre su producto creando y eliminando características e intentan vender a segmentos de clientes cada vez más grandes. Los jugadores sienten la presión de recursos inadecuados, resultados inesperados de experimentos y cuán pequeños pueden ser los márgenes entre ganar el mercado y perder ante la competencia.</p> <p>Más información: https://www.youtube.com/watch?v=BuRrN8S1lqg </p>

<p>NIVEL DE DIFICULTAD* <i>(bajo, medio, alto)</i> *Complejidad del juego</p>	Baja
<p>MECANISMO* <i>(es decir, acciones de simulación, selección, narración, votación),</i> *Los mecanismos de juego son construcciones de reglas, métodos o teorías diseñadas para la interacción con el estado del juego, proporcionando así un juego.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Colección de sets. - Poderes variables de los jugadores
<p>INTERACCIÓN A) Reacción a las acciones de los jugadores B) Interacción del juego en sí (las diferentes piezas trabajan juntas de manera interesante y las reglas pueden dar resultados inesperados) C) Interacción entre jugadores <i>(bajo, medio, alto)</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> A) Mediano B) Mediano C) Mediano
<p>REJUGABILIDAD* <i>(bajo, medio, alto)</i> *Repetición de un juego. Algunos de los factores que influyen en la rejugabilidad son los personajes extra, secretos o finales alternativos del juego.</p>	Mediano
<p>ALEATORIEDAD* <i>(bajo, medio, alto)</i></p>	Mediano

<p><i>*Información que entra en el estado de juego que no se supone que sea predecible, por ejemplo, dados tirados, barajando cartas o generadores de números aleatorios.</i></p>	
<p>DIVERSIDAD DE COMPETENCIAS, incluidas las competencias sociales y clave <i>(bajo, medio, alto)</i></p>	<p>Mediano</p> <p><u>Competencias:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación - Competencias sociales - El espíritu emprendedor
<p>TIEMPO DE JUEGO</p>	<p>90 minutos</p>
<p>FORMA DEL JUEGO - JUEGO DE MESA</p>	<p>Juego de mesa.</p>
<p>FORMA DEL JUEGO - VIDEOJUEGO</p>	<p><input type="checkbox"/> on - line</p> <p><input type="checkbox"/> offline</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> no aplicable</p>
<p>FORMA DEL JUEGO - APLICACIÓN MÓVIL</p>	<p>No se aplica.</p>
<p>EXPANSIONES</p>	<p><input type="checkbox"/> Sí</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> NO</p> <p><i>Si marca "Sí", elija una respuesta a continuación:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dependiente (se requiere el uso de la versión de base del juego) <input type="checkbox"/> autónomo
<p>EDITOR</p>	<p>Autoeditada. https://www.playinglean.com/</p>
<p>IDIOMAS DISPONIBLES*</p> <p><i>*El lenguaje del juego puede no ser una barrera para jugar si el juego es visual.</i></p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> versión inglesa</p> <p><input type="checkbox"/> El juego no requiere habilidades de lenguaje, hay un gráfico/animación/ilustraciones.</p>

	<input type="checkbox"/> Otro idioma: noruego
PRECIO RECOMENDADO * <i>*El precio no incluye los gastos de transporte. El precio del juego puede aumentar si está fuera de stock (bajo suministro)</i>	119 €

NOMBRE DEL JUEGO	Startup
EDAD	9+
NÚMERO RECOMENDADO DE JUGADORES	2-4 jugadores
RELACIÓN CON EL ESPÍRITU EMPRESARIAL <i>(bajo, medio, alto)</i> <i>Si el juego se refiere a uno de los siguientes aspectos: la circulación del dinero, las condiciones del mercado en el contexto de la propia empresa, la especificación del trabajo, las relaciones empleador-empleado, el valor del dinero y los conceptos económicos, la creación de actitudes empresariales.</i>	Relevancia: Alto

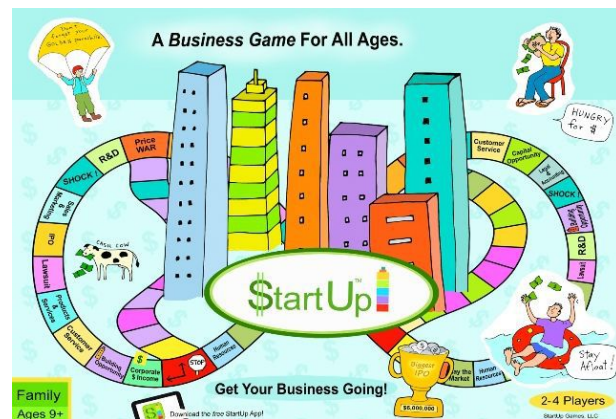
DESCRIPCIÓN

De qué se trata el juego: texto corto - información principal, foto de la caja del juego y foto del contenido)

StartUp es un juego de mesa de negocios en el que los jugadores compiten para guiar a su nueva empresa desde el lanzamiento hasta la finalización de una sede corporativa. En el camino hay Oportunidades de Negocio, Oportunidades de Capital, y Oportunidades de IPO. Gane Experiencia para aumentar sus posibilidades de éxito y el valor de su empresa en una Oferta Pública Inicial. Navegue por demandas, guerras de precios, oportunidades para establecer contactos y tarjetas de choque a lo largo del camino.

Más información:

<https://www.boardgamegeek.com/boardgame/163420/startup>



<p>COMPONENTES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tablero de juego - 1 juego de dados - 40 Tarjetas de Oportunidad de Negocio - 25 Tarjetas de Oportunidad de Capital - 33 Choque a las Cartas de Sistema - 4 Sobres de Oportunidades de la Red - 4 Cartas de Verdadero/Falso - 4 Peones - 8 Folletos de la compañía - 4 Tableros de Jugadores de la Compañía - 17 Elementos básicos de la Sede Corporativa - 245 Peritaje Puntos Pegs - 45 Clavijas de propiedad - Juega con dinero - Notas de préstamo - Gráfico de Oportunidades de Negocio - Tabla de búsqueda de IPO - Trofeo IPO
<p>CATEGORÍA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Económico <input type="checkbox"/> Estratégico <input type="checkbox"/> Cooperativa <input checked="" type="checkbox"/> Educativo <input type="checkbox"/> Lógica <input type="checkbox"/> Familia <input type="checkbox"/> Fiesta/social <input type="checkbox"/> Guerra <input type="checkbox"/> Juego de cartas <input type="checkbox"/> Verbal y/o numérico <input type="checkbox"/> Juego de aventura

	<input type="checkbox"/> Otros (sírvese especificar): Matemáticas
INSTRUCCIONES CLARAS Y SENCILLAS DEL JUEGO	<p>A diferencia de otros juegos de mesa de negocios, <i>StartUp</i> es muy divertido, incluso cuando no estás ganando. Se pierde al tener éxito más lentamente, no al ser aplastado.</p> <p>¿Cómo se gana en StartUp? El objetivo del juego StartUp es completar las oficinas centrales de tu empresa. La Sede Corporativa se construye en 5 niveles, cada uno de los cuales se paga en efectivo. Los jugadores ganan dinero al tener éxito en los negocios, al vender la propiedad de su Compañía y a través de otras actividades del juego. El primer jugador en completar la Sede Corporativa gana el juego.</p> <p>Más información: https://www.youtube.com/watch?v=vBhMp-AVY4M</p>
NIVEL DE DIFICULTAD* <i>(bajo, medio, alto)</i> *Complejidad del juego	Mediano
MECANISMO* <i>(es decir, acciones de simulación, selección, narración, votación),</i> *Los mecanismos de juego son construcciones de reglas, métodos o teorías diseñadas para la interacción con el estado del juego, proporcionando así un juego.	Pensamiento estratégico
INTERACCIÓN A) Reacción a las acciones de los jugadores	A) Mediano B) Mediano C) Mediano

<p>B) Interacción del juego en sí (las diferentes piezas trabajan juntas de manera interesante y las reglas pueden dar resultados inesperados)</p> <p>C) Interacción entre jugadores <i>(bajo, medio, alto)</i></p>	
<p>REJUGABILIDAD* <i>(bajo, medio, alto)</i></p> <p><i>*Repetición de un juego. Algunos de los factores que influyen en la rejugabilidad son los personajes extra, secretos o finales alternativos del juego.</i></p>	Mediano
<p>ALEATORIEDAD* <i>(bajo, medio, alto)</i></p> <p><i>*Información que entra en el estado de juego que no se supone que sea predecible, por ejemplo, dados tirados, barajando cartas o generadores de números aleatorios.</i></p>	Mediano
<p>DIVERSIDAD DE COMPETENCIAS, incluidas las competencias sociales y clave <i>(bajo, medio, alto)</i></p>	<p>Mediano</p> <p><u>Competencias:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Planificación. - Matemáticas. - Pensamiento estratégico. - Competencias sociales. - Comunicación.
<p>TIEMPO DE JUEGO</p>	60 minutos
<p>FORMA DEL JUEGO - JUEGO DE MESA</p>	Juego de mesa.

FORMA DEL JUEGO - VIDEOJUEGO	<input checked="" type="checkbox"/> on - line <input type="checkbox"/> offline
FORMA DEL JUEGO - APLICACIÓN MÓVIL	
EXPANSIONES	<input type="checkbox"/> SÍ <input checked="" type="checkbox"/> NO <p><i>Si marca "SÍ", elija una respuesta a continuación:</i></p> <input type="checkbox"/> dependiente (se requiere el uso de la versión de base del juego) <input type="checkbox"/> autónomo
EDITOR	StartUp Games, LLC - http://www.startupboardgames.com/
IDIOMAS DISPONIBLES* <i>*El lenguaje del juego puede no ser una barrera para jugar si el juego es visual.</i>	<input checked="" type="checkbox"/> versión inglesa <input type="checkbox"/> El juego no requiere habilidades de lenguaje, hay un gráfico/animación/ilustraciones. <input type="checkbox"/> Otro idioma (sírvese especificar)
PRECIO RECOMENDADO * <i>*El precio no incluye los gastos de transporte. El precio del juego puede aumentar si está fuera de stock (bajo suministro)</i>	32,5 €

NOMBRE DEL JUEGO	Fantasma Blitz
EDAD	8+
NÚMERO RECOMENDADO DE JUGADORES	2- 8 jugadores, la mejor opción: 4-5 jugadores
RELACIÓN CON EL ESPÍRITU EMPRESARIAL	Relevancia: Baja

<p><i>(bajo, medio, alto)</i></p> <p><i>Si el juego se refiere a uno de los siguientes aspectos: la circulación del dinero, las condiciones del mercado en el contexto de la propia empresa, la especificación del trabajo, las relaciones empleador-empleado, el valor del dinero y los conceptos económicos, la creación de actitudes empresariales.</i></p>	<p>Sin embargo, este es un buen juego de calentamiento para introducirte a los juegos de mesa amigables. Descubra el mundo de los juegos de mesa, empezando por las opciones más divertidas.</p>
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p><i>De qué se trata el juego: texto corto - información principal, foto de la caja del juego y foto del contenido)</i></p>	<p>La caja mediana contiene un juego de 5 figuras de madera (sopa, sillón, ratón, botella y libro) y 60 tarjetas que ilustran elementos de madera en diferentes versiones.</p> <p>Este es un juego donde los reflejos y la percepción son lo primero. Los jugadores tienen que atrapar los objetos correctos lo más rápido posible, así que es mejor sacar los objetos fácilmente rompibles del alcance. En una palabra, el juego se rige por el principio de orden de llegada.</p> <p>La preparación del juego es fácil:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1/ Mezcle las cartas y colóquelas en una pila cubierta. 2/ Los elementos de madera se mueven al centro de la mesa. <p>Más información:</p> <p>https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz</p>

COMPONENTES	<p>Tarjetas bellamente ilustradas y pequeñas piezas de madera: fantasma blanco, ratón gris, sillón rojo, libro azul, botella verde.</p> <p>Hay dos novedades en la edición limitada.</p>
CATEGORÍA	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Económico <input type="checkbox"/> estratégico <input type="checkbox"/> Cooperativa <input type="checkbox"/> Educativo <input checked="" type="checkbox"/> Lógica <input checked="" type="checkbox"/> Familia <input checked="" type="checkbox"/> Fiesta/social <input type="checkbox"/> Guerra <input checked="" type="checkbox"/> Juego de cartas <input type="checkbox"/> Verbal y/o numérico <input type="checkbox"/> Juego de aventura <input checked="" type="checkbox"/> Otros (sírvase especificar): <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Juego de reacción <input checked="" type="checkbox"/> Juego en tiempo real
INSTRUCCIONES CLARAS Y SENCILLAS DEL JUEGO	<p>La adivinación correcta de un rompecabezas es recompensada con una carta.</p> <p>El que recoge la mayoría de las cartas es el ganador.</p> <p>Balduin, el fantasma de la casa, encontró una vieja cámara en el sótano del castillo. Inmediatamente fotografió todo lo que le gusta hacer desaparecer - incluido él mismo, por supuesto. Desafortunadamente, la cámara encantada toma muchas fotos en los colores equivocados. A veces la botella verde es blanca, otras veces es azul. Mirando las fotos, Balduin ya no recuerda realmente lo que quería hacer desaparecer a</p>

continuación. ¿Puedes ayudarlo con su embrujo y nombrar rápidamente el artículo correcto, o incluso hacer que desaparezca por ti mismo? Si agarras los objetos correctos rápidamente, tienes una buena oportunidad de ganar....

El juego de reconocimiento de la forma y el color que seguramente pondrá a prueba los reflejos de los niños, las familias y los jugadores por igual. En Fantasma Blitz, cinco objetos de madera se sientan en la mesa esperando ser atrapados: un fantasma blanco, una botella verde, un lindo ratón gris, un libro azul y una cómoda silla roja. Cada carta de la baraja muestra imágenes de dos objetos, con uno o ambos objetos coloreados de forma incorrecta. Con todos los jugadores jugando al mismo tiempo, alguien revela una carta, luego los jugadores agarran el objeto "correcto" - pero ¿qué objeto es el correcto? Si un objeto está coloreado correctamente - digamos, una botella verde y un ratón rojo - entonces los jugadores necesitan agarrar ese objeto correctamente coloreado. Si ambos objetos están coloreados incorrectamente - digamos, un fantasma verde y un ratón rojo - entonces usted busca el objeto y el color no representados entre los cuatro detalles mostrados. En este caso ves verde, rojo, fantasma y ratón, así que los jugadores necesitan agarrar el libro azul.

El primer jugador que agarre el objeto correcto se queda con la carta y luego revela la siguiente carta del mazo. Si un jugador coge el objeto equivocado, debe descartar

	<p>una carta previamente recogida. Una vez que el mazo de cartas se agota, el juego termina y quien haya recogido más cartas gana!</p> <p>Más información:</p> <p>https://boardgamegeek.com/video/10872/ghost-blitz/jolly-thinkers-channel-geistesblitz</p>
<p>NIVEL DE DIFICULTAD* <i>(bajo, medio, alto)</i> *Complejidad del juego</p>	<p>Baja</p>
<p>MECANISMO* <i>(es decir, acciones de simulación, selección, narración, votación),</i> <i>*Los mecanismos de juego son construcciones de reglas, métodos o teorías diseñadas para la interacción con el estado del juego, proporcionando así un juego.</i></p>	<p>Reconocimiento de patrones</p>
<p>INTERACCIÓN A) Reacción a las acciones de los jugadores B) Interacción del juego en sí (las diferentes piezas trabajan juntas de manera interesante y las reglas pueden dar resultados inesperados) C) Interacción entre jugadores <i>(bajo, medio, alto)</i></p>	<p>A) Alto B) Alto C) Alto</p>
<p>REJUGABILIDAD* <i>(bajo, medio, alto)</i></p>	<p>Mediano Hay algunas posibilidades para jugar (Fantasma Blitz, Fantasma Blitz 2, edición limitada de Fantasma Blitz).</p>

<p><i>*Repetición de un juego. Algunos de los factores que influyen en la rejugabilidad son los personajes extra, secretos o finales alternativos del juego.</i></p>	<p>Fantasma Blitz y Fantasma Blitz 2 pueden ser combinados y entonces tenemos más objetos/piezas de madera y cartas para jugar y divertirnos más.</p>
<p>ALEATORIEDAD* (bajo, medio, alto) <i>*Información que entra en el estado de juego que no se supone que sea predecible, por ejemplo, dados tirados, barajando cartas o generadores de números aleatorios.</i></p>	<p>Mediano</p>
<p>DIVERSIDAD DE COMPETENCIAS, incluidas las competencias sociales y clave (bajo, medio, alto)</p>	<p>Mediano <u>Competencias:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - capacidad de asociación - destrezas sociales - destreza - percepción - velocidad de observación
<p>TIEMPO DE JUEGO</p>	<p>20 minutos</p>
<p>FORMA DEL JUEGO - JUEGO DE MESA</p>	<p>Juego de tablero</p>
<p>FORMA DEL JUEGO - VIDEOJUEGO</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> on - line <input type="checkbox"/> offline ENLACE: https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz/linkeditems/videogameadaptation</p>
<p>FORMA DEL JUEGO - APLICACIÓN MÓVIL</p>	<p>Fantasma Blitz la aplicación trae el famoso juego de mesa a iOS y Android.</p>
<p>EXPANSIONES</p>	<p><input type="checkbox"/> SÍ <input checked="" type="checkbox"/> NO</p>

	<p><i>Si marca "SÍ", elija una respuesta a continuación:</i></p> <p><input type="checkbox"/> dependiente (se requiere el uso de la versión de base del juego)</p> <p><input type="checkbox"/> autónomo</p>
EDITOR	<p>Más de 12 editores:</p> <p>https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz/credits</p> <p>En Polonia: Egmont</p>
<p>IDIOMAS DISPONIBLES*</p> <p><i>*El lenguaje del juego puede no ser una barrera para jugar si el juego es visual.</i></p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> versión inglesa</p> <p><input type="checkbox"/> El juego no requiere habilidades de lenguaje, hay un gráfico/animación/ilustraciones.</p> <p><input type="checkbox"/> Otro idioma: Español, polaco, inglés, griego, italiano, holandés, etc. Hay 16 versiones del juego</p> <p>Más información:</p> <p>https://boardgamegeek.com/boardgame/83195/ghost-blitz/versions</p>
<p>PRECIO RECOMENDADO *</p> <p><i>*El precio no incluye los gastos de transporte. El precio del juego puede aumentar si está fuera de stock (bajo suministro)</i></p>	<p>10 - 15 €</p>

NOMBRE DEL JUEGO	Hierbas
EDAD	8+
NÚMERO RECOMENDADO DE JUGADORES	1-4 jugadores
<p>RELACIÓN CON EL ESPÍRITU EMPRESARIAL</p> <p><i>(bajo, medio, alto)</i></p>	<p>Relevancia: Bajo/Medio</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ condiciones de mercado ▪ el valor del dinero = bienes.

<p><i>Si el juego se refiere a uno de los siguientes aspectos: la circulación del dinero, las condiciones del mercado en el contexto de la propia empresa, la especificación del trabajo, las relaciones empleador-empleado, el valor del dinero y los conceptos económicos, la creación de actitudes empresariales.</i></p>	
<p>DESCRIPCIÓN</p> <p><i>De qué se trata el juego: texto corto - información principal, foto de la caja del juego y foto del contenido)</i></p>	<p>Los jugadores se encarnan en jardineros apasionados que tratan de cultivar las mejores hierbas y luego las replantan en una de las cuatro macetas disponibles.</p> <p>En Herbaceous, los recolectores de hierbas compiten para cultivar y almacenar la mezcla más valiosa de hierbas. Cada uno comienza con cuatro contenedores, cada uno de los cuales permite una acción de agrupación diferente:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Grupo de hierbas del mismo tipo ▪ Agrupar diferentes tipos ▪ Pares de grupos ▪ Agrupar tres tipos cualesquiera (iguales o diferentes) <p>A su vez, usted dibuja una hierba, luego decide mantenerla en su colección personal o ponerla en la pila comunal. Si se guarda, la siguiente carta va a la pila comunal; si se coloca en la pila comunal, la siguiente carta va a tu colección personal.</p> <p>Al comienzo de tu turno, puedes decidir usar un contenedor. Si es así, usted reúne las tarjetas de los</p>

	<p>espacios personales y comunitarios, las agrupa y luego las voltea. Entonces usted ha "recogido" estos y no puede volver a usar el contenedor.</p> <p>Al final del juego, los coleccionistas determinan la mejor colección como una combinación de valor de su colección, hierbas y juegos de hierbas.</p> <p>El juego termina cuando el cordón de las hierbas se agota, y los jugadores ya no pueden usar ninguna de sus macetas. El ganador será aquel que obtenga el mayor número de puntos por todas sus macetas y por las hierbas que haya dejado en su propio jardín.</p> <p>Más información y fotos:</p> <p>https://boardgamegeek.com/boardgame/195314/herbaceous</p>
COMPONENTES	<p>El contenido de la caja:</p> <p>72 tarjetas de hierbas</p> <p>Tarjetas de 16 platos</p> <p>1 Tarjeta de galletas de hierbas</p> <p>1 Tarjeta de logros hortícolas</p> <p>4 Hojas de ayuda directiva</p> <p>10 tarjetas de hierbas</p>
CATEGORÍA	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Económico <input checked="" type="checkbox"/> Estratégico <input type="checkbox"/> Cooperativa <input type="checkbox"/> Educativo <input type="checkbox"/> Lógica <input checked="" type="checkbox"/> Familia <input type="checkbox"/> Fiesta/social

	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Guerra <input checked="" type="checkbox"/> Juego de cartas <input type="checkbox"/> Verbal y/o numérico <input type="checkbox"/> Juego de aventura <input type="checkbox"/> Otro (por favor especifique)
<p>INSTRUCCIONES CLARAS Y SENCILLAS DEL JUEGO</p>	<p>Las reglas son muy sencillas, por lo que podemos explicarlas fácilmente en menos de 5 minutos. El objetivo del juego es ganar tantos puntos como sea posible para plantar y replantar hierbas tanto en el jardín común como en la propia parcela. A nuestra vez, podemos elegir entre dos acciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trasplante de hierbas (opcional) - elija una de las 4 tarjetas de platos (distribuidas durante el juego), recoja el juego de hierbas necesario y coloque debajo de la tarjeta. Desde entonces, ya no está disponible para otras manipulaciones en el jardín. Un juego de hierbas puede contener cartas de cualquier jardín (compartido o privado). - Siembra de hierbas (obligatoria) - el jugador aprieta la carta superior de la baraja de hierbas y decide dónde añadirla: jardín privado o jardín común. Luego, el jugador de tiempo extra elige otra carta de una baraja de hierbas y la agrega a un jardín diferente al anterior. <p>Hay 4 tipos de vasos en las hierbas de Niza, que determinan la colección de conjuntos específicos de hierbas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Una maceta grande - podemos plantar de 1 a 7 hierbas del mismo tipo en ella. - Caja de madera - de 2 a 7 tipos diferentes de hierbas.

	<p>- Ollas pequeñas - 1 a 6 pares de hierbas idénticas. Cada par debe ser diferente del otro.</p> <p>- Jarrón de vidrio - puede contener hasta 3 hierbas. Además, sólo se pueden colocar hierbas especiales.</p> <p>Cuando la cubierta de hierbas se agota, jugamos mientras realizamos las acciones que tenemos a nuestra disposición. El juego termina cuando todos han usado sus 4 macetas o cuando ya nadie puede plantar hierbas. Luego empezamos a calcular los puntos de acuerdo con las tablas de las cartas de los platos. También obtenemos 5 puntos más por los pasteles de hierbas (los obtenemos si fuimos los primeros en recoger un juego de hierbas especiales) y 1 punto por cada carta en el jardín privado del jugador, que no utilizó para crear ningún juego. El jardinero con más puntos ganadores disfrutará con razón del esplendor de la victoria!</p> <p>Hay 3 opciones:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ trabajo en equipo ▪ experto del equipo ▪ en solitario <p>Más información:</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=dFSkCIBcBkl</p> <p>https://boardgamegeek.com/video/133346/herbaceous/gamewire-herbaceous</p>
<p>NIVEL DE DIFICULTAD*</p> <p><i>(bajo, medio, alto)</i></p> <p>*Complejidad del juego</p>	<p>Baja</p>

<p>MECANISMO* <i>(es decir, acciones de simulación, selección, narración, votación),</i></p> <p><i>*Los mecanismos de juego son construcciones de reglas, métodos o teorías diseñadas para la interacción con el estado del juego, proporcionando así un juego.</i></p>	<p>Se basa en una combinación de colección de juegos y en el tira y afloja de tu suerte.</p>
<p>INTERACCIÓN</p> <p>A) Reacción a las acciones de los jugadores</p> <p>B) Interacción del juego en sí (las diferentes piezas trabajan juntas de manera interesante y las reglas pueden dar resultados inesperados)</p> <p>C) Interacción entre jugadores <i>(bajo, medio, alto)</i></p>	<p>A) Mediano</p> <p>B) Mediano</p> <p>C) Mediano</p>
<p>REJUGABILIDAD*</p> <p><i>(bajo, medio, alto)</i></p> <p><i>*Repetición de un juego. Algunos de los factores que influyen en la rejugabilidad son los personajes extra, secretos o finales alternativos del juego.</i></p>	<p>Mediano</p> <p>El modo básico de jugar en es bastante escalable, aunque el juego para cuatro personas ya es altamente impredecible y rara vez obtenemos los beneficios que planeamos obtener. En este modo es mucho mejor jugar con 2 o 3 personas (los 3 mejores).</p>
<p>ALEATORIEDAD*</p> <p><i>(bajo, medio, alto)</i></p> <p><i>*Información que entra en el estado de juego que no se supone que sea predecible, por ejemplo, dados tirados,</i></p>	<p>Mediano</p>

<i>barajando cartas o generadores de números aleatorios.</i>	
DIVERSIDAD DE COMPETENCIAS, incluidas las competencias sociales y clave <i>(bajo, medio, alto)</i>	Mediano <u>Competencias:</u> <ul style="list-style-type: none"> - Toma de decisiones - Asunción de riesgos - Aprender sobre las plantas - Habilidades de subasta - Capacidad de concentración - Pensamiento analítico - Anticipación
TIEMPO DE JUEGO	15 - 20 minutos
FORMA DEL JUEGO - JUEGO DE MESA	Juego de tablero
FORMA DEL JUEGO - VIDEOJUEGO	<input type="checkbox"/> on - line <input checked="" type="checkbox"/> offline
FORMA DEL JUEGO - APLICACIÓN MÓVIL	No se aplica
EXPANSIONES	<input type="checkbox"/> Sí <input checked="" type="checkbox"/> NO <i>Si marca "Sí", elija una respuesta a continuación:</i> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dependiente (se requiere el uso de la versión de base del juego) <input type="checkbox"/> autónomo
EDITOR	Lápiz Primeros Juegos Juegos Whatz Juegos (https://www.rebel.pl) En Polonia: GRANNA
IDIOMAS DISPONIBLES* <i>*El lenguaje del juego puede no ser una barrera para jugar si el juego es visual.</i>	<input checked="" type="checkbox"/> versión inglesa <input type="checkbox"/> El juego no requiere habilidades de lenguaje, hay un gráfico/animación/ilustraciones.

	<input type="checkbox"/> Otro idioma (sírvese especificar)
<p>PRECIO RECOMENDADO *</p> <p><i>*El precio no incluye los gastos de transporte. El precio del juego puede aumentar si está fuera de stock (bajo suministro)</i></p>	20-25 €

NOMBRE DEL JUEGO	Jaipur
EDAD	12+
NÚMERO RECOMENDADO DE JUGADORES	2 jugadores
<p>RELACIÓN CON EL ESPÍRITU EMPRESARIAL</p> <p><i>(bajo, medio, alto)</i></p> <p><i>Si el juego se refiere a uno de los siguientes aspectos: la circulación del dinero, las condiciones del mercado en el contexto de la propia empresa, la especificación del trabajo, las relaciones empleador-empleado, el valor del dinero y los conceptos económicos, la creación de actitudes empresariales.</i></p>	<p>Relevancia: alta</p> <p>El juego tiene que ver con uno de los siguientes aspectos:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ circulación del dinero, ▪ las condiciones del mercado en el contexto de su propio negocio, ▪ el valor del dinero y los conceptos económicos, ▪ la creación de actitudes empresariales.
DESCRIPCIÓN	Jaipur es el nombre de la capital de Rajasthan, donde se encuentra el mercado. El jugador es uno de los dos comerciantes de la ciudad que quiere vender sus

<p><i>De qué se trata el juego: texto corto - información principal, foto de la caja del juego y foto del contenido)</i></p>	<p>productos, comprarlos al mejor precio. El jugador tiene que hacerlo mejor que su competidor.</p> <p><i>Jaipur</i> es un juego de cartas de ritmo rápido, una mezcla de tácticas, riesgo y suerte.</p> <p>Más información:</p> <p>https://boardgamegeek.com/boardgame/54043/jaipur</p> <p>https://www.rebel.pl/product.php/1,1523/98045/Jaipur.html</p> <p>http://blognawolnyczas.blogspot.com/2015/08/jaipur-na-straganie-w-dzien-targowy.html</p>
<p>COMPONENTES</p>	<p>Los jugadores están disponibles para jugar:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 55 cartas de productos básicos, ▪ 38 fichas de bienes, ▪ 3 sellos de aprobación, ▪ 18 fichas premium, ▪ 1 chip de camello. <p>BOARD GAME: Contenido (Game Works edition)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ 1 libro de reglas ▪ 55 Cartas de Bienes (6 Diamantes, 6 Oro, 6 Plata, 8 Tela, 8 Especia, 10 Cuero, 11 Camellos) ▪ 60 fichas (1 camello, 3 sellos de excelencia, 5 diamantes, 5 oro, 5 plata, 7 tela, 7 especias, 9 cuero, 7 bonificación #3, 6 bonificación #4, 5 bonificación #5)
<p>CATEGORÍA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Económico <input checked="" type="checkbox"/> Estratégico <input type="checkbox"/> Cooperativa

	<input type="checkbox"/> Educativo <input checked="" type="checkbox"/> Lógica <input checked="" type="checkbox"/> Familia <input type="checkbox"/> Fiesta/social <input type="checkbox"/> Guerra <input type="checkbox"/> Juego de cartas <input checked="" type="checkbox"/> Verbal y/o numérico <input type="checkbox"/> Juego de aventura <input type="checkbox"/> Otro (por favor especifique)
INSTRUCCIONES CLARAS Y SENCILLAS DEL JUEGO	PREPARACIÓN: Preparar el juego toma un tiempo. Primero, sacamos 3 camellos de toda la baraja y los ponemos en nuestro mercado. El resto de las cartas serán repartidas, y 5 cartas serán repartidas a cada jugador para formar una cintura cubierta. De la parte superior de esta cintura dibuja 2 y suma hasta 3 camellos. De esta manera, siempre habrá 5 tarjetas en nuestra feria. Luego, cada jugador se saca todos los camellos de la cintura y los pone delante de él en forma de pila abierta. Esta estaca formará nuestro rebaño. Pasamos a la colocación de las fichas. En primer lugar, tenemos que dividir las fichas según los tipos de bienes. Cada tipo de chip se apila en una pila de forma que el chip de mayor valor se encuentra en la parte superior y el de menor valor en la parte inferior. Esta pila debe ser extendida para que los jugadores puedan ver el valor de las fichas individuales. También puede dividir sus fichas de bono en 3 partes por tipo, mezclarlas y crear una pila cubierta.

Las fichas de camello y las bonificaciones deben estar disponibles para los jugadores.

Puedes empezar a jugar.

EL JUEGO:

Durante el turno un jugador puede realizar una (y sólo una) de dos acciones. Puede tomar las cartas o venderlas.

COINCIDENCIA DE TARJETAS. En primer lugar, podemos llevarnos algunas cosas. Esto se hace sobre una base de intercambio. Tomamos, por ejemplo, 3 tarjetas de bienes (del mismo o diferentes tipos) y a cambio ponemos 3 tarjetas en la feria. Y ahora pueden ser cartas de nuestra mano o cartas de nuestra manada de camellos en cualquier combinación.

En segundo lugar, podemos sacar una de las mercancías del mercado. En este caso, el jugador toma una carta del mercado, la coloca en su cintura y llena el espacio que falta de la pila de cartas cubiertas.

En tercer lugar, podemos decidir ampliar nuestra manada de camellos. En tal caso, tomamos todos los camellos disponibles del mercado y luego complementamos nuestro mercado con un número apropiado de cartas cubiertas de la baraja.

Al final del turno el jugador no puede tener más de 7 cartas en su mano (las cartas de camello no cuentan para este límite).

VENTA DE TARJETAS:

El jugador rechaza cualquier número de una carta por cada cien cartas descartadas de su mano. A

	<p>continuación, toma tantas fichas de la mercancía como vende las tarjetas, empezando por las más valiosas. Si un jugador vende 3 o más bienes a la vez, también recibirá una bonificación, es decir, una bonificación de una de las tres pilas de fichas.</p> <p>Al vender los productos más caros (diamantes, oro y plata), debemos recordar que la venta tendrá éxito si vendemos dos o más tarjetas de stock.</p>
<p>NIVEL DE DIFICULTAD* <i>(bajo, medio, alto)</i> *Complejidad del juego</p>	<p>Baja</p>
<p>MECANISMO* <i>(es decir, acciones de simulación, selección, narración, votación),</i> <i>*Los mecanismos de juego son construcciones de reglas, métodos o teorías diseñadas para la interacción con el estado del juego, proporcionando así un juego.</i></p>	<p>Dibujo de Tarjetas, Gestión de Mano, Colección de cartas.</p> <p>Jaipur es un juego basado en la aleatoriedad con elementos de pensamiento estratégico en términos de lograr beneficios. El jugador debe observar la situación en el mercado (donde se intercambian las cartas) y el comportamiento del competidor (sus elecciones, número de camellos). Hay una puesta en común de recursos.</p>
<p>INTERACCIÓN</p> <p>A) Reacción a las acciones de los jugadores</p> <p>B) Interacción del juego en sí (las diferentes piezas trabajan juntas de manera interesante y las reglas pueden dar resultados inesperados)</p> <p>C) Interacción entre jugadores</p>	<p>A) Alto</p> <p>B) Alto</p> <p>C) Alto</p>

<i>(bajo, medio, alto)</i>	
REJUGABILIDAD* <i>(bajo, medio, alto)</i> <i>*Repetición de un juego. Algunos de los factores que influyen en la rejugabilidad son los personajes extra, secretos o finales alternativos del juego.</i>	Alto - el juego tiene elementos aleatorios, no hay dos juegos idénticos, también son posibles diferentes suposiciones (reglas detalladas) del juego (especialmente en la versión móvil).
ALEATORIEDAD* <i>(bajo, medio, alto)</i> <i>*Información que entra en el estado de juego que no se supone que sea predecible, por ejemplo, dados tirados, barajando cartas o generadores de números aleatorios.</i>	Medio - la aleatoriedad se aplica sólo a las tarjetas colocadas en el medio (el llamado mercado)
DIVERSIDAD DE COMPETENCIAS, incluidas las competencias sociales y clave <i>(bajo, medio, alto)</i>	Alto <u>Competencias:</u> - Comunicación - Lógica - Pensamiento estratégico - Toma de decisiones - Atención (observación del competidor) - Recuento de dinero.
TIEMPO DE JUEGO	30 minutos
FORMA DEL JUEGO - JUEGO DE MESA	Sí
FORMA DEL JUEGO - VIDEOJUEGO	<input type="checkbox"/> on - line https://en.boardgamearena.com/#!gamepanel?game=jaipur? <input type="checkbox"/> offline

FORMA DEL JUEGO - APLICACIÓN MÓVIL	https://play.google.com/store/apps/details?id=com.meepletouch.jaipur
EXPANSIONES	<input type="checkbox"/> SÍ <input checked="" type="checkbox"/> NO <i>Si marca "SÍ", elija una respuesta a continuación:</i> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> dependiente (se requiere el uso de la versión de base del juego) <input type="checkbox"/> autónomo
EDITOR	http://asmodee.com/
IDIOMAS DISPONIBLES* <i>*El lenguaje del juego puede no ser una barrera para jugar si el juego es visual.</i>	<input type="checkbox"/> versión inglesa <input checked="" type="checkbox"/> El juego no requiere habilidades de lenguaje, hay un gráfico/animación/ilustraciones. <input type="checkbox"/> Otro idioma (sírvese especificar)
PRECIO RECOMENDADO * <i>*El precio no incluye los gastos de transporte. El precio del juego puede aumentar si está fuera de stock (bajo suministro)</i>	12-15 € 70 PLN versión offline 15 PLN Aplicación móvil

NOMBRE DEL JUEGO	Bancarrotta
EDAD	8+
NÚMERO RECOMENDADO DE JUGADORES	3-6 jugadores
RELACIÓN CON EL ESPÍRITU EMPRESARIAL <i>(bajo, medio, alto)</i>	Relevancia: Alto El juego incluye aspectos tales como intercambiabilidad, - intercambiabilidad

Si el juego se refiere a uno de los siguientes aspectos: la circulación del dinero, las condiciones del mercado en el contexto de la propia empresa, la especificación del trabajo, las relaciones empleador-empleado, el valor del dinero y los conceptos económicos, la creación de actitudes empresariales.


la existencia de bienes de diferente valor
habilidad para negociar y comunicarse con otros jugadores

DESCRIPCIÓN

De qué se trata el juego: texto corto - información principal, foto de la caja del juego y foto del contenido)

Los jugadores juegan el papel de comerciantes que intercambian bienes en el mercado. Intercambian cartas entre los dialectos y gritos, tratando de conseguir tantos bienes como sea posible. Sin embargo, tienen que comerciar con cautela porque uno de los bienes puede llevarlos a la bancarrota. El objetivo del juego es combinar y utilizar las habilidades de negociación de tal manera que se consigan tantos puntos como sea posible de las cartas recogidas al final del juego.



	 <p>https://boardgamegeek.com/boardgameversion/337821/polish-edition</p>
<p>COMPONENTES</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 61 cartas, cartas gruesas Las cartas contienen 3 números 5, 7 y 9 con diferentes productos: ladrillos, grano, madera (cartas con un valor de 5); ovejas, peces, lechones, café (cartas con un valor de 7); hierbas, oro (cartas con un valor de 9). El número de tarjetas de cada tipo en la cintura es igual al valor indicado en la tarjeta (es decir, 5, 7 o 9). - Un cuaderno para anotar puntos, - Un lápiz - Instrucciones
<p>CATEGORÍA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Económico <input checked="" type="checkbox"/> Estratégico <input type="checkbox"/> Cooperativa <input type="checkbox"/> Educativo <input type="checkbox"/> Lógica <input type="checkbox"/> Familia <input checked="" type="checkbox"/> Fiesta/social <input type="checkbox"/> Guerra <input checked="" type="checkbox"/> Juego de cartas

	<input type="checkbox"/> Verbal y/o numérico <input type="checkbox"/> Juego de aventura <input type="checkbox"/> Otro (por favor especifique)
INSTRUCCIONES CLARAS Y SENCILLAS DEL JUEGO	<p>Las reglas son muy sencillas. Todos juegan al mismo tiempo, asegurándose de anotar tantos puntos como sea posible. Es posible anotar un punto si tienes la mayoría de las cartas de ese tipo. Es fácil hacer una cuenta atrás, porque en cada una de las tarjetas encontrarás un número que te informa sobre ello.</p> <p>A. El jugador que comienza la ronda debe mezclar las cartas y colocar una de las siguientes opciones con ellos cubiertos (con el reverso hacia arriba) en el centro de la mesa.</p> <p>B. Distribuirá las cartas restantes entre los jugadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> - un juego de 3 jugadores con 20 cartas cada uno, - en un juego de 4 jugadores, 15 cartas cada uno, - un juego de cinco jugadores con 12 cartas cada uno, - un juego de 6 jugadores con 10 cartas cada uno. <p>Mientras juegas la carta, debes mantener a tus oponentes de tal manera que no vean lo que hay en ellos.</p> <p>C. El jugador principiante juega una carta falsa en el centro de la mesa, lo que significa el comienzo del juego. Esta tarjeta informa a los jugadores sobre los bienes de los que son responsables.</p> <p>los puntos negativos serán otorgados al final ¡Rondas! Todos juegan al mismo tiempo!</p>

Haga lo siguiente - en cualquier momento, en cualquiera de las siguientes maneras, secuencia y cualquier número de veces:

- Intercambio de cartas entre jugadores
- Intercambio de cartas en el centro de la mesa

INTERCAMBIO DE CARTAS ENTRE JUGADORES

Los jugadores te dicen en voz alta qué bienes necesitan y qué ofrecen a cambio. Puedes intercambiar una o más tarjetas a la vez. Usted puede devolver las tarjetas gratuitamente, siempre y cuando la otra parte esté de acuerdo en aceptarlas.

SUSTITUCIÓN DE LA TARJETA EN EL CENTRO DE LA MESA

En cualquier momento, los jugadores pueden intercambiar una carta que se encuentra sobre la mesa (aquella por la que se conceden puntos negativos).

El jugador saca la carta de la mesa y enseña una de sus cartas en su lugar.

Los jugadores pueden hacer este tipo de intercambio tantas veces como quieran durante la ronda.

ACABADO

Cuando todas las cartas que tiene un jugador forman la mayoría de un tipo dado, el jugador puede (pero no tiene que) llamar a STOP! y terminar el intercambio de cartas en esta ronda. Con sólo las cartas que componen la mayoría de los tipos en la mano,

el jugador no tiene que llamar a STOP! Puede intentar conseguir más cartas, pero existe el riesgo de no conseguir puntos para el final de la ronda

Al final de la ronda, los jugadores ganan puntos: por gritar STOP! (Sólo el jugador que llamó al STOP!), para sus bienes (todos los jugadores).

Los puntos se guardan en la hoja de puntuación.

Después de cada ronda, los puntos ganados en ella se añaden a los puntos de rondas anteriores. Gracias a esto, puedes ver la suma de puntos anotados por cada jugador de forma continua. Si el jugador que llamó al STOP! sólo tiene cartas que constituyen la mayoría de un tipo dado, obtiene 5 puntos.

- Si un jugador comete un error y llama a STOP! con menos de la mitad de la carga, obtiene 5 puntos negativos.
- Si un jugador tiene todas las cartas de una determinada mercancía, anota 2 puntos por cada una de ellas.
- Si un jugador tiene más de la mitad de las cartas de una determinada mercancía, anota 1 punto por cada una de ellas.
- Si un jugador tiene una mercancía correspondiente a una carta en el centro de la mesa, obtiene 1 punto negativo por cada una de esas cartas.
- Los jugadores no reciben puntos por las cartas restantes. El juego dura tantas rondas como personas participen en él.

	<p>El ganador es el jugador con el mayor número de puntos conseguidos. En caso de empate, los jugadores comparten sus ganancias.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=6jc6Fyy9jm8</p>
<p>NIVEL DE DIFICULTAD* (bajo, medio, alto) *Complejidad del juego</p>	<p>Baja</p>
<p>MECANISMO* (es decir, acciones de simulación, selección, narración, votación), *Los mecanismos de juego son construcciones de reglas, métodos o teorías diseñadas para la interacción con el estado del juego, proporcionando así un juego.</p>	<p>Licitación, recogida de tarjetas, sustitución</p> <p>Más información: https://boardgamegeek.com/boardgamemechanic/2004/set-collection</p>
<p>INTERACCIÓN A) Reacción a las acciones de los jugadores B) Interacción del juego en sí (las diferentes piezas trabajan juntas de manera interesante y las reglas pueden dar resultados inesperados) C) Interacción entre jugadores (bajo, medio, alto)</p>	<p>A) Alto B) Alto C) Alto</p>
<p>REJUGABILIDAD* (bajo, medio, alto) *Repetición de un juego. Algunos de los factores que influyen en la rejugabilidad</p>	<p>Mediano</p>

son los personajes extra, secretos o finales alternativos del juego.	
ALEATORIEDAD* (bajo, medio, alto) <i>*Información que entra en el estado de juego que no se supone que sea predecible, por ejemplo, dados tirados, barajando cartas o generadores de números aleatorios.</i>	Mediano
DIVERSIDAD DE COMPETENCIAS, incluidas las competencias sociales y clave (bajo, medio, alto)	Mediano <u>Competencias:</u> - Comunicación - Negociación - Pensamiento estratégico - Recuento de las existencias
TIEMPO DE JUEGO	Aproximadamente 30 minutos
FORMA DEL JUEGO - JUEGO DE MESA	Sí
FORMA DEL JUEGO - VIDEOJUEGO	<input type="checkbox"/> on - line <input checked="" type="checkbox"/> offline
FORMA DEL JUEGO - APLICACIÓN MÓVIL	No se aplica
EXPANSIONES	<input type="checkbox"/> Sí <input checked="" type="checkbox"/> NO <i>Si marca "Sí", elija una respuesta a continuación:</i> <input type="checkbox"/> dependiente (se requiere el uso de la versión de base del juego) <input type="checkbox"/> autónomo
EDITOR	Nuestra librería

<p>IDIOMAS DISPONIBLES*</p> <p><i>*El lenguaje del juego puede no ser una barrera para jugar si el juego es visual.</i></p>	<p><input type="checkbox"/> versión inglesa</p> <p><input type="checkbox"/> El juego no requiere habilidades de lenguaje, hay un gráfico/animación/ilustraciones.</p> <p><input type="checkbox"/> Otro idioma: Polaco, Alemán, Inglés</p> <p>Más información: https://boardgamegeek.com/boardgame/5393/wheelde/version</p>
<p>PRECIO RECOMENDADO *</p> <p><i>*El precio no incluye los gastos de transporte. El precio del juego puede aumentar si está fuera de stock (bajo suministro)</i></p>	<p>40 PLN versión offline iPhone/phone application</p> <p>10-12 €</p>

<p>NOMBRE DEL JUEGO</p>	<p>La batalla de la politopia</p>
<p>EDAD</p>	<p>Adecuado para jóvenes de 15 a 17 años</p>
<p>NÚMERO RECOMENDADO DE JUGADORES</p>	<p>Un solo jugador es gratis, multijugador también es posible, pero requiere en la compra de apps</p>
<p>RELACIÓN CON EL ESPÍRITU EMPRESARIAL</p> <p><i>(bajo, medio, alto)</i></p> <p><i>Si el juego se refiere a uno de los siguientes aspectos: la circulación del dinero, las condiciones del mercado en el contexto de la propia empresa, la especificación del trabajo, las</i></p>	<p>Relevancia: Mediano</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ creando actitudes emprendedoras como para comprar recursos en el juego.

relaciones empleador-empleado, el valor del dinero y los conceptos económicos, la creación de actitudes empresariales.

DESCRIPCIÓN

De qué se trata el juego: texto corto - información principal, foto de la caja del juego y foto del contenido)

La batalla de Polytopia es una aventura estratégica por turnos. Se trata de gobernar el mundo, luchar contra las tribus malvadas de la IA, descubrir nuevas tierras y dominar las nuevas tecnologías.

Los mapas generados automáticamente hacen de cada juego una nueva experiencia, con un valor de repetición ilimitado.

Escoge y escoge entre diferentes tribus. Pasea por los oscuros y fríos bosques de Barduria, explora las húmedas selvas de Kickoo o reivindica el exuberante campo del imperio.

Más información:

https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.midjiwan.polytopia&hl=en_GB



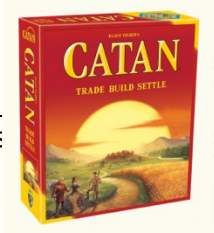
COMPONENTES	Se trata de un juego de aplicaciones que se puede descargar en línea, es decir, a través de un dispositivo móvil smartphone.
CATEGORÍA	<input checked="" type="checkbox"/> Económico <input checked="" type="checkbox"/> Estratégico <input type="checkbox"/> Cooperativa <input type="checkbox"/> Educativo <input type="checkbox"/> Lógica <input type="checkbox"/> Familia <input type="checkbox"/> Fiesta/social <input type="checkbox"/> Guerra <input type="checkbox"/> Juego de cartas <input type="checkbox"/> Verbal y numérico <input type="checkbox"/> Juego de aventura <input type="checkbox"/> Otro (por favor especifique)
INSTRUCCIONES CLARAS Y SENCILLAS DEL JUEGO	<p>Juego basado en turnos, enfrentado a otras tribus, reunir recursos, actualizar tecnología, 12 tribus en juego.</p> <p>Más información: https://www.youtube.com/watch?v=-HfwltMagQww</p>
NIVEL DE DIFICULTAD* <i>(bajo, medio, alto)</i> *Complejidad del juego	Baja
MECANISMO* <i>(es decir, acciones de simulación, selección, narración, votación),</i>	Combinación de narración de historias, reglas, juego de estrategia por turnos

<p><i>*Los mecanismos de juego son construcciones de reglas, métodos o teorías diseñadas para la interacción con el estado del juego, proporcionando así un juego.</i></p>	
<p>INTERACCIÓN</p> <p>A) Reacción a las acciones de los jugadores</p> <p>B) Interacción del juego en sí (las diferentes piezas trabajan juntas de manera interesante y las reglas pueden dar resultados inesperados)</p> <p>C) Interacción entre jugadores <i>(bajo, medio, alto)</i></p>	<p>A) Medio</p> <p>B) Medio</p> <p>C) Baja</p>
<p>REJUGABILIDAD*</p> <p><i>(bajo, medio, alto)</i></p> <p><i>*Repetición de un juego. Algunos de los factores que influyen en la rejugabilidad son los personajes extra, secretos o finales alternativos del juego.</i></p>	<p>Mediano</p>
<p>ALEATORIEDAD*</p> <p><i>(bajo, medio, alto)</i></p> <p><i>*Información que entra en el estado de juego que no se supone que sea predecible, por ejemplo, dados tirados, barajando cartas o generadores de números aleatorios.</i></p>	<p>Baja</p>

DIVERSIDAD DE COMPETENCIAS, incluidas las competencias sociales y clave <i>(bajo, medio, alto)</i>	Baja
TIEMPO DE JUEGO	60 minutos, pero puede durar lo que el jugador desee o complete la jugada.
FORMA DEL JUEGO - JUEGO DE MESA	Aplicación
FORMA DEL JUEGO - VIDEOJUEGO	<input checked="" type="checkbox"/> on - line <input type="checkbox"/> offline https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.midjiwan.polytopia&hl=en_GB
FORMA DEL JUEGO - APLICACIÓN MÓVIL	Aplicaciones Android e iOS https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.midjiwan.polytopia&hl=en_GB
EXPANSIONES	<input type="checkbox"/> Sí <input checked="" type="checkbox"/> NO <i>Si marca "Sí", elija una respuesta a continuación:</i> <input type="checkbox"/> dependiente (se requiere el uso de la versión de base del juego) <input type="checkbox"/> autónomo
EDITOR	http://www.midjiwan.com/
IDIOMAS DISPONIBLES* <i>*El lenguaje del juego puede no ser una barrera para jugar si el juego es visual.</i>	<input checked="" type="checkbox"/> versión inglesa <input type="checkbox"/> el juego no requiere conocimientos de idiomas, hay un gráfico/animación/ilustraciones <input type="checkbox"/> Otro idioma (sírvese especificar)
PRECIO RECOMENDADO *	Gratis, en compras de aplicaciones disponibles

**El precio no incluye los gastos de transporte. El precio del juego puede aumentar si está fuera de stock (bajo suministro)*

NOMBRE DEL JUEGO	Pobladores de Catán 5ª edición
EDAD	10+
NÚMERO RECOMENDADO DE JUGADORES	3-4 jugadores
RELACIÓN CON EL ESPÍRITU EMPRESARIAL <i>(bajo, medio, alto)</i> <i>Si el juego se refiere a uno de los siguientes aspectos: la circulación del dinero, las condiciones del mercado en el contexto de la propia empresa, la especificación del trabajo, las relaciones empleador-empleado, el valor del dinero y los conceptos económicos, la creación de actitudes empresariales.</i>	Relevancia: Mediano <ul style="list-style-type: none">▪ el valor del dinero y los conceptos económicos, ya que puede obtener recursos y comerciar con aquellos que no tiene y necesita.

<p>DESCRIPCIÓN</p> <p><i>De qué se trata el juego: texto corto - información principal, foto de la caja del juego y foto del contenido)</i></p>	<p>Las mujeres y los hombres de su expedición construyen los dos primeros asentamientos. Afortunadamente, la tierra es rica en recursos naturales. Construyes caminos y nuevos asentamientos que eventualmente se convierten en ciudades. ¿Tendrás éxito en ganar la supremacía sobre Catán? El comercio de trueque domina la escena. Algunos recursos son abundantes, otros son escasos. Mineral para lana, ladrillo para madera - usted comercia de acuerdo a lo que necesita para sus proyectos de construcción actuales. Proceda estratégicamente! Si encuentra sus asentamientos en los lugares correctos e intercambia hábilmente sus recursos, entonces las probabilidades estarán a su favor. Pero tus oponentes también son listos.</p> <p>Más información: https://www.catan.com/</p>
<p>COMPONENTES</p>	<p>Tablero de juego, cartas, fichas marco.</p> 
<p>CATEGORÍA</p>	<ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Económico <input checked="" type="checkbox"/> Estratégico <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativa <input type="checkbox"/> Educativo <input type="checkbox"/> Lógica <input type="checkbox"/> Familia

	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fiesta/social <input type="checkbox"/> Guerra <input type="checkbox"/> Juego de cartas <input type="checkbox"/> Verbal y/o numérico <input checked="" type="checkbox"/> Juego de aventura <input type="checkbox"/> Otro (por favor especifique)
<p>INSTRUCCIONES CLARAS Y SENCILLAS DEL JUEGO</p>	<p>Cada uno de los jugadores coloca dos pequeñas casas en espacios donde se encuentran tres hexes de terreno. Estos son los asentamientos iniciales.</p> <p>Tiro dos dados. ¡Un "11"! Cada hex de terreno está marcado con un número de tirada. Cada jugador que posee un asentamiento adyacente a un hex de terreno es marcado con el número tirado. Las colinas producen ladrillos, los bosques madera, las montañas minerales, los campos granos y los pastos lana.</p> <p>Utilizamos estos recursos para expandirnos a través de Catán: construimos carreteras y nuevos asentamientos, o mejoramos nuestros asentamientos existentes para convertirlos en ciudades. Por ejemplo, la carretera cuesta 1 ladrillo y 1 madera. Si no tenemos los recursos necesarios, podemos adquirirlos comerciando con nuestros oponentes.</p> <p>Cada asentamiento vale 1 punto de victoria y cada ciudad vale 2 puntos de victoria. Si usted</p>

	se expande inteligentemente, puede ser el primer jugador en alcanzar 10 puntos de victoria y ganar el juego!
NIVEL DE DIFICULTAD* <i>(bajo, medio, alto)</i> *Complejidad del juego	Mediano
MECANISMO* <i>(es decir, acciones de simulación, selección, narración, votación),</i> *Los mecanismos de juego son construcciones de reglas, métodos o teorías diseñadas para la interacción con el estado del juego, proporcionando así un juego.	Basado en turnos, narración de historias, negociaciones, intercambio
INTERACCIÓN A) Reacción a las acciones de los jugadores B) Interacción del juego en sí (las diferentes piezas trabajan juntas de manera interesante y las reglas pueden dar resultados inesperados) C) Interacción entre jugadores <i>(bajo, medio, alto)</i>	A) Medio B) Alto C) Mediano
REJUGABILIDAD* <i>(bajo, medio, alto)</i> *Repetición de un juego. Algunos de los factores que influyen en la rejugabilidad son los personajes extra, secretos o finales alternativos del juego.	Alto
ALEATORIEDAD* <i>(bajo, medio, alto)</i>	Baja

<i>*Información que entra en el estado de juego que no se supone que sea predecible, por ejemplo, dados tirados, barajando cartas o generadores de números aleatorios.</i>	
DIVERSIDAD DE COMPETENCIAS , incluidas las competencias sociales y clave <i>(bajo, medio, alto)</i>	Mediano
TIEMPO DE JUEGO (expresado en minutos)	45-90 minutos
FORMA DEL JUEGO - JUEGO DE MESA	Juego de tablero
FORMA DEL JUEGO - VIDEOJUEGO	<input type="checkbox"/> on - line <input checked="" type="checkbox"/> offline
FORMA DEL JUEGO - APLICACIÓN MÓVIL	https://www.catan.com/
EXPANSIONES	<input checked="" type="checkbox"/> Sí <input type="checkbox"/> NO Si marca "Sí", elija una respuesta a continuación: <input checked="" type="checkbox"/> dependiente (se requiere el uso de la versión de base del juego) <input type="checkbox"/> autónomo
EDITOR	https://www.catan.com/
IDIOMAS DISPONIBLES* <i>*El lenguaje del juego puede no ser una barrera para jugar si el juego es visual.</i>	<input checked="" type="checkbox"/> versión inglesa <input type="checkbox"/> El juego no requiere habilidades de lenguaje, hay un gráfico/animación/ilustraciones. <input type="checkbox"/> Otro idioma (sírvase especificar)
PRECIO RECOMENDADO *	£55.98 disponible en Amazon

**El precio no incluye los gastos de transporte.*

El precio del juego puede aumentar si está fuera de stock (bajo suministro)

<https://www.amazon.co.uk/Mayfair-MFG3072-Catan-Board-Game/dp/B01MFC6LEQ>

El uso de juegos de mesa en la educación y la comunicación con un grupo social determinado requiere habilidades apropiadas y una actitud específica hacia diversos temas y cuestiones, tanto por parte del educador como de los “NINIS”. Se recomienda comenzar con juegos de mesa amigables que tengan reglas simples, que sean atractivos y que comuniquen valores positivos a “NINIS”. A medida que exploran el mundo de los juegos educativos, los educadores pueden utilizar juegos cada vez más complejos, menos divertidos y familiares para entrenar habilidades sociales, interpersonales y empresariales cuando trabajan con “NINIS”.

2. Lista de juegos 'no recomendados' para los jóvenes "ninis" (edad: 15-17)

Las organizaciones socias del proyecto analizaron los diferentes tipos de juegos de mesa que están disponibles en el mercado para orientar a los que trabajan con los jóvenes "ninis" no sólo con respecto a los juegos de mesa recomendados, sino también con respecto a los juegos de mesa no recomendados. A continuación encontrará una descripción de los juegos no recomendados para usar mientras trabaja con jóvenes "ninis" (edad: 15-17 años) por organización:

Conclusiones de Citizens in Power (Chipre):

La pregunta de cómo las cosas aprendidas durante el juego pueden ser transferidas a la realidad revela el talón de Aquiles de los juegos educativos. Los desafíos en varios juegos y especialmente en los juegos virtuales son generalmente hipotéticos y no tienen relevancia en la vida cotidiana, son "ilusiones". Por ejemplo, en Tetris colocar las piezas de rompecabezas en su lugar, permite a los jugadores adquirir conocimientos y habilidades que no tienen sentido y no son directamente aplicables en la vida cotidiana.

Logo Board Game es un juego en el que los jugadores responden a preguntas generales sobre marcas como el concepto publicitario de la marca, el color del logotipo de la marca, el significado del logotipo, el significado de la marca, la historia de la marca, los productos de la marca, los ingredientes del producto de la marca, etc. El juego proporciona cartas de ayuda visual para una parte de las respuestas. El juego de mesa Logo es un juego interesante y entretenido basado en hechos reales. El principal inconveniente de este juego es el suministro de información general sobre la marca y sus productos que no permite a los jugadores aprender información significativa sobre el mundo de los negocios. Por ejemplo, los jugadores no aprenderán sobre la lógica detrás de la selección de un color específico para el logotipo, como el azul, que transmite un mensaje de seguridad. El azul es utilizado por varias aerolíneas y compañías de autobuses porque su negocio principal se basa en la seguridad. Además, los jugadores no aprenderán sobre el razonamiento de los vendedores en la selección de un concepto de publicidad y cómo este concepto se refleja en las necesidades y deseos del grupo objetivo de la marca.

Además, el uso extensivo del juego puede llevar a la adicción a varias marcas o a la preferencia de productos de marca por productos sin marca que “ninis” no puede permitirse comprar considerando su estado actual. Por último, existe una gran posibilidad de que los “ninis” no conozcan las marcas incluidas en el juego y sus características debido a su corta edad. En este caso el juego estará fuera de su campo de interés.

En la categoría de juegos de mesa de logotipos también se incluyen juegos que consisten en concursos de logotipos en línea (<https://www.sporcle.com/games/g/corplogos>) o juegos de aplicación con concursos de logotipos como el concurso: Juego de logotipos (<https://play.google.com/store/apps/details?id=lemmingsatwork.quiz&hl=es>)

Fuentes:

El juego de mesa con logotipo (<https://www.drumondpark.com/logo/>)

POSIBILIDADES Y LIMITACIONES DE LOS JUEGOS EDUCATIVOS

(<https://www.goethe.de/en/spr/mag/20395586.html>)

Conclusiones de FUNDACJA CENTRUM AKTYWNOŚCI TWÓRCZEJ (Polonia):

Los juegos no recomendados para el grupo de “ninis” de 15-17 años, según Fundacja Centrum Aktywności Twórczej, son: juegos que requieren demostración de amplios conocimientos sobre un tema determinado. Esto se debe a que el rendimiento de las personas en estos juegos de mesa se verá influenciado por factores sociales como el nivel de educación, por ejemplo.

Bananagramas, aunque es un juego atractivo, rápido y alegre, puede ser difícil de jugar para las personas que tienen dificultades para hablar o escribir. Es un ejemplo de un juego en el que tenemos que ser reflexivos, pero también ser capaces de pensar y escribir palabras que formarán un crucigrama, con determinadas letras. Bananagrams trabaja con un mecanismo de colocación de losetas y algunas variantes de juego. Usando una selección de 144 letras de plástico en la edición inglesa, cada jugador trabaja independientemente para crear su propio "crucigrama". Cuando un jugador utiliza todas sus letras, todos los jugadores toman un nuevo azulejo de la

piscina. Cuando todas las fichas hayan desaparecido, el primer jugador que utilice todas las fichas de su mano ganará. También hay variantes incluidas en las reglas, y el juego es adecuado para jugar solo también.

Además, **Dixit**, que es un juego en el que los jugadores construyen historias, apuntan a asociaciones o utilizan funciones de metáforas, es un juego que requiere un pensamiento abstracto, que busca asociaciones no convencionales. No es un juego completamente independiente del idioma. El grupo de “NINIS”, debido a un vocabulario limitado o a una baja disposición para hablar y participar que puedan estar experimentando, puede sentirse abrumado por el juego, que se basa en la abstracción y esconde muchos significados.

Otro ejemplo de un juego similar es **Tabú**.

Hallazgos de Cazalla-intercultural (España):

Warhammer 40K, es un juego de guerra basado en miniaturas de alto coste y escenarios de resina que no todos los jóvenes pueden permitirse. Además, es un juego altamente competitivo y está limitado exclusivamente a dos jugadores.

Virgin Queen: Wars of Religion 1559-1598, es un juego de gran estrategia para dos a seis jugadores basado en los conflictos militares, políticos y religiosos dentro de Europa durante los reinados de Isabel I de Inglaterra y Felipe II de España. Cada jugador controla una o más de las principales potencias que presidieron la política europea en ese día. España es el gigante, capaz de sacar provecho de las vastas riquezas de su imperio global. Este juego no es recomendable debido a su alta complejidad a pesar de tener una parte económica interesante.

Hallazgos de Praxis (Reino Unido):

Risk es un juego de mesa para 2-6 jugadores que gira en torno a la diplomacia, el conflicto y la conquista. El juego presenta un mapa del mundo con diferentes territorios y el objetivo de los jugadores es tomar el control de tantos territorios como sea posible. Con el fin de tomar el control

de tantos territorios como sea posible, los jugadores pueden formar y romper alianzas mientras juegan.

El juego no se recomienda para trabajar con jóvenes “ninis” por dos razones principales. En primer lugar, el riesgo es un juego largo que lleva tiempo completar. Además, los jóvenes pueden tener períodos cortos de atención y dificultades para concentrarse en una tarea durante un largo período de tiempo. Por lo tanto, jugando al riesgo, los jóvenes “ninis” podrían perder su interés y concentración. En segundo lugar, el juego no implica mucha profundidad táctica, ni ofrece una gran recompensa a los jugadores o tiene muchas acciones, y por lo tanto no ofrece oportunidades para que los jóvenes “ninis” desarrollen sus habilidades y no mejora su desarrollo.

Cavar! Cat Mine es un juego tecnológico digital disponible en la tienda de Apple y Android que se centra en el juego y la estrategia. El objetivo del juego es convertirse en un líder y descubrir misterios. Los géneros de juegos basados en aplicaciones pueden ser muy útiles, ya que estos juegos se pueden jugar cómodamente a mano a través de un teléfono móvil o un iPad, por ejemplo.

Sin embargo, hay una serie de razones por las que específicamente este juego, no sería adecuado para los jóvenes “NINIS”. Estos juegos progresan lentamente y requieren que los jugadores revisen sus perfiles de juego regularmente, enfrentándose así al peligro de volverse adictivos. El juego incluye además en las compras de aplicaciones que ayudan a avanzar más en el juego o a aumentar la velocidad de varias acciones que consumen mucho tiempo. Aunque hay algunos elementos de la economía con respecto a la gestión de los recursos del jugador, en combinación con su naturaleza adictiva, el juego puede ser costoso para los jugadores. Dado que las personas de “ninis” no están en una posición financiera fuerte, ya sea debido al desempleo o a la inactividad económica, este juego no es recomendable para ellos.

3. Lista de eventos, acciones, dedicados a la juventud en cada país socio.

En esta sección, los socios proporcionan una lista de eventos y acciones que están ocurriendo en los países de los socios con un enfoque en los eventos que están ocurriendo regularmente.

Chipre:

Conferencias gratuitas: Las siguientes universidades ofrecen conferencias gratuitas al público. Los jóvenes “ninis” pueden aprovechar estas oportunidades de aprendizaje y allanar el camino hacia la empleabilidad o la carrera empresarial.

- Universidad de Nicosia: La Universidad de Nicosia organiza gratuitamente una serie de jornadas de puertas abiertas para los futuros estudiantes y el público en general. Más información: <https://www.unic.ac.cy/events>
- Universidad Europea de Chipre: La Universidad Europea de Chipre organiza varios eventos educativos, gratuitos para el público en general. Más información: www.euc.ac.cy/easyconsole.cfm/id/83
- Universidad de Chipre: Cada departamento de la Universidad organiza conferencias públicas y otros eventos enfocados en temas de interés académico, científico y más amplio. Además, la Universidad patrocina conferencias, eventos culturales, exposiciones, conciertos y otras actividades abiertas al público en general. Más información: www.ucy.ac.cy/society/en/lectures-events
http://webapps.leventis.ucy.ac.cy:7783/public/events/displayCalendar_allusers.

Escuelas nocturnas para los estudiantes absentistas: Los absentistas pueden continuar y completar sus estudios en las siguientes escuelas nocturnas:

- Escuelas nocturnas (beneficio: sin límite de edad). Más información: www.schools.ac.cy/esperina_scholeia.html
- Escuelas técnicas (escuelas vocacionales donde los estudiantes pueden elegir especializarse para convertirse en profesionales técnicos como ingenieros de automóviles, electricistas, etc.). Más información: www.schools.ac.cy/techniques_scholes.html

Prueba de orientación profesional en línea en griego y orientación profesional para “NINIS”s en: www.eoppep.gr/teens/index.php/tests

Instrucciones para crear un CV Europass en griego en:

<https://europass.cedefop.europa.eu/en/documents/curriculum-vitae/templates-instructions>

Talleres gratuitos y conferencias educativas a cargo del Centro de Productividad de Chipre: A través del servicio en línea "Notify Me", el sector público, el gobierno local, los interlocutores sociales y otros organismos competentes informan a cada empresario, empleado, trabajador autónomo, desempleado y cualquier ciudadano sobre las oportunidades de formación y sobre diversos eventos en Chipre.

Más información: www.kepa.gov.cy/em/

Formaciones de la UE financiadas por la UE: La Fundación Cultural del Banco de Chipre y Politistiko-Ergastiri Agion Omologiton, organizan diversos eventos relacionados con la cultura en los que los jóvenes pueden participar gratuitamente. Más información: www.boccf.org y www.politistiko-ergastiri.org/category/events-projectsel/

Erasmus+ y otras oportunidades relacionadas con la juventud para Chipre: Los dos enlaces siguientes proporcionan información sobre las oportunidades de formación gratuita en Chipre y en el extranjero: www.facebook.com/groups/349751315223012/ y www.erasmusplus.cy/default.aspx?articleID=4987

Organizaciones en Chipre que activan a los jóvenes de diversas maneras, como oportunidades de formación e iniciativas de ciudadanía activa.

- Espacio Youth MakerSpace: Youth Maker Space (Centro de arranque para jóvenes) es una iniciativa del Consejo de la Juventud de Chipre y está situado en Larnaca. La Junta de la Juventud de Chipre promueve el progreso y el bienestar de todos los jóvenes de Chipre, independientemente de su origen religioso, étnico o racial. También promueve su participación efectiva en el desarrollo social, económico y cultural de Chipre. Más información: www.facebook.com/erasmusplusyouthcy?fref=ts <http://onek.org.cy/archiki-selida/programmata-ipseies/dimiourgiki-apascholisi/makerspace/>, www.onek.org.cy/en/

- Ciudadanos en el poder: Ciudadanos en el poder es una organización no gubernamental independiente que se ocupa de las necesidades y demandas de los jóvenes a través de su participación en la vida cívica. Más información: www.citizensinpower.org, www.facebook.com/citizensinpower/
- Consejo de la Juventud de Chipre: El C.Y.C. es la única organización juvenil que representa a organizaciones políticas y no políticas en Chipre desde 1996. Más información: www.cyc.org.cy/en/ , www.facebook.com/cyprusyouth/

Polonia:

La organización Fundacja Centrum Aktywności Twórczej organiza regularmente varios eventos, algunos de los cuales se incluyen aquí:

- El club de voluntarios: El club fue fundado en 2015 y funciona dentro del Centro de Voluntariado de Leszno y está considerado como un espacio creado para la integración de grupos locales de voluntarios. Las actividades del club incluyen cursos de formación para voluntarios, coordinadores y líderes de voluntariado y talleres para grupos de voluntarios organizados. Dirigir un Club de Voluntarios proporciona un espacio excelente para integrar a los residentes con los voluntarios, intercambiar necesidades, expectativas y compartir buenas prácticas.
- Eurocamp - talleres multiculturales de salida o llegada: Desde 2016, Eurocamp ha sido una aventura educativa intercultural sorprendente, cuyo objetivo principal es reforzar las competencias socioculturales de los estudiantes, desarrollar sus habilidades lingüísticas en el uso del inglés y ampliar sus conocimientos, especialmente sobre los países europeos y las oportunidades educativas en la UE. Los talleres se llevan a cabo a través de la interacción con un fuerte énfasis en la actividad de los participantes, cuya participación se traduce en efectos reales. Numerosas tareas y juegos inusuales estimulan el pensamiento creativo de los estudiantes y los animan a ser creativos y activos.
- Un café de idiomas: Un café de idiomas es principalmente sobre el aprendizaje práctico de idiomas, situado en situaciones de la vida real y qué decir, cómo decir y cómo comportarse. Basándose en metodologías de educación no formal, los participantes

toman la iniciativa y deciden por sí mismos lo que quieren aprender. Esta iniciativa se inició en 2014 y las "clases" del café están siendo impartidas por personas de varios países.

- Tren Cooltury - semicolonias: Este proyecto está siendo implementado por Fundacja Centrum Aktywności Twórczej desde 2010. Como socios de un proyecto centrado en los niños y jóvenes de Leszno y Lasocice, la fundación lleva a cabo actividades educativas y cognitivas utilizando métodos innovadores para pasar el tiempo libre. Durante los talleres que se realizan en forma de semicolonias, los niños y jóvenes se encuentran con voluntarios de diferentes países, culturas e idiomas. Son muy populares entre la comunidad local y sus participantes lo entienden como una oportunidad para romper estereotipos, ampliar horizontes, aprender tolerancia y encontrar pasión.

Pyrkon Fantasy Festival: Este es un festival que tiene lugar en Poznan, donde se reúnen aficionados a la ficción, creadores, productores y expositores. El festival incluye una variedad de juegos de mesa, talleres, conferencias, exposiciones, concursos y espectáculos de cosplay. Es una gran oportunidad para conocer a personalidades del mundo de la literatura, el cine, el arte y la ciencia, para ver trajes famosos, participar en actividades históricas y tomar fotos de recuerdos inusuales. Hay grandes salas de juego para todos los niveles de jugadores, así como una variedad de gadgets disponibles para la compra.

El organizador del festival es la Second Era Fantasy Club Association, que ha estado activa durante 19 años, reuniendo a entusiastas de la literatura, los juegos y las películas relacionadas con la ficción. Hoy en día, Pyrkon es el festival de fantasía más grande de Polonia y uno de los más grandes de Europa. El número de sus participantes crece constantemente, de 600 en 2000 a más de 44.000 en 2017.

Más información: <https://pyrkon.pl/>.

España:

Dau Barcelona: Se trata de un festival organizado por el Instituto de Cultura de Barcelona, cada mes de diciembre desde hace cinco años. Es un festival en el que se juegan juegos de mesa en las calles de Barcelona, en las plazas del barrio de Sant Andreu, en la antigua fábrica de Fabra y Coats y en el centro cultural del Born. Es una oportunidad para que las familias y los jugadores de todos los niveles sean creativos y se diviertan mientras juegan. Cada año, autores de renombre internacional se unen al festival para presentar sus creaciones, mientras que el festival también es responsable de los Premios Dau Barcelona. Más información: <http://lameva.barcelona.cat/daubarcelona/es>

Festival de juegos de Córdoba: **Este evento tiene lugar desde hace diez años, cada mes de octubre, en el Palacio de la Merced, sede de la Diputación Provincial de Córdoba.** Está organizado por la Asociación Cultural Jugamos Tod@s, la Diputación Provincial de Córdoba y Bellica ^{3ª} Generación. Cada año el festival logra crecer más y ocupar más espacios en toda la ciudad. Según sus organizadores, se trata de un festival "sinceramente abierto al público" en el que todos pueden participar. El objetivo del festival es promover nuevos juegos de mesa como una forma alternativa de ocio capaz de llegar a diversas personas. El Festival ofrece una gran variedad de actividades que pueden satisfacer a todo el mundo (por ejemplo, demostraciones, juegos, juego libre, campeonatos). Además, durante el festival se concede el prestigioso premio "JdA" (Juego del Año) al mejor juego del año en España, entre otros. Más información: <http://2017.festivaldejuegoscordoba.es/>

Zonalúdica: Se trata de un encuentro que se celebra normalmente el último fin de semana de abril y que reúne a empresas, aficionados, asociaciones y clubes que quieren compartir su amor por los juegos de mesa. Tiene lugar en el Centro Juvenil Euro-Latinoamericano de Mollina, Málaga. A través de esta reunión, tanto el desarrollo de juegos de mesa como las relaciones interpersonales de los propios asistentes se están fortaleciendo y mejorando. Durante el festival, hay demostraciones de nuevos juegos, torneos de juegos nuevos o establecidos, actividades al aire libre y concursos de prototipos, mientras que también hay una ludoteca con más de 1.000 juegos de mesa para que los asistentes los exploren. El evento es amigable tanto para niños

como para adultos y familias.

Más información: <http://zonaludica.org/>

Reino Unido (UK):

Wifi Wars: Wifi Wars es una mezcla de un programa de juegos, una rutina de comedia y un evento de juego, que tiene lugar en la Royal Institution de Londres. Durante el evento, los asistentes juegan con sus propios smartphones o tablets mientras el comentarista de videojuegos y comediante Steve McNeil les ofrece un espectáculo divertido y alegre.

Rey del Norte: King of the North es la mayor reunión de juegos de azar dirigida por estudiantes del Reino Unido. Este evento de dos días ofrece torneos de Overwatch, League of Legends y CS:GO además de regalos y otras actividades. La entrada de £3 también significa que es uno de los eventos más baratos de la lista. Tiene lugar en MediaCity UK, en la Universidad de Salford, Manchester.

INSOMNIA 62: Es considerado uno de los eventos de juego más famosos y antiguos del Reino Unido. Es un gran festival de juegos que incluye grandes salas de exhibición, actividades interactivas y torneos eSports, entre otros. El evento tiene lugar tres veces al año, durante la primavera, el verano y el invierno, y tiene lugar en NEC, Birmingham.

London Games Festival: El London Games Festival es una celebración de 10 días de todo lo relacionado con los juegos de azar, cuyo objetivo final es convertir a Londres en la capital mundial de los juegos de azar. Combina elementos de una conferencia y un festival y tiene lugar en varios lugares de Londres.

EGX Rezzed: Este es un gran evento de juegos que incluye charlas con famosos diseñadores de juegos, avances de los próximos títulos de PC y consola y muchas otras actividades relacionadas con los juegos. Tiene lugar en Tobacco Dock, Londres.

4. Papel y beneficios del uso de juegos para trabajar con un grupo objetivo; el impacto positivo de los juegos en el desarrollo de competencias y conocimientos.

No importa qué tipo de juego de mesa se juegue, cada juego de mesa hace importantes contribuciones a los procesos de aprendizaje. Aquí se describen los principales beneficios de usar juegos mientras se trabaja con jóvenes “ninis” (edad: 15-17 años). Es decir: comprensión y adaptación a las reglas, procesos de toma de decisiones, aumento de la capacidad analítica, mejora de la memoria y la concentración, tolerancia a la frustración, trabajo en equipo.

Comprensión y adaptación a las normas: Cada juego de mesa sigue unas cuantas pautas que deben seguirse para que todo funcione correctamente. Los jugadores los aceptan y respetan para poder comenzar el juego. Aplicado a la vida real, si no se respetan las reglas, la vida se vuelve notablemente más difícil.

Procesos de toma de decisiones: A lo largo del juego, los jugadores deben tomar decisiones que determinarán los resultados posteriores. Los juegos de mesa son considerados como una manera simple para que los niños aprendan que cada decisión y acción que toman tiene una consecuencia.

Aumento de la capacidad analítica: Como resultado de la anterior, si cada acto tiene una consecuencia, los jugadores centran sus esfuerzos en considerar todos los pros y contras de sus movimientos antes de pasar a la siguiente y así mejorar su pensamiento analítico.

Mejora la memoria y la concentración: En el momento en que comienza el juego, los jugadores se concentran en el tablero y no en las cosas más allá de él. Se ha demostrado que los juegos de mesa mejoran el desarrollo de la retención y la abstracción, dos aspectos importantes durante los periodos de estudio y a lo largo de la vida laboral.

Tolerancia a la frustración: No importa si uno gana o pierde, la importancia está en la participación. Sólo un equipo o un participante puede ganar cada vez. De esta manera, a través de los juegos de mesa los jugadores -niños y adultos- aprenden a jugar hasta el final sin darse por vencidos.

Trabajo en equipo: Muchos juegos de mesa se basan en la creación de parejas de dos o más equipos. Jugando en equipos de juegos de mesa, los participantes aprenden el valor de la cooperación entre las personas dentro y fuera de los tableros.

Juegos de rol:

En cuanto a los RPGs (juegos de rol) se destacan las palabras de Pérez Reverte:

"El juego de rol como tal, avanzado, consiste en un universo alternativo creado por la imaginación, donde la inteligencia, la inventiva, la capacidad de improvisación, son fundamentales. Los juegos de rol bien pensados y dirigidos estimulan, educan y permiten el ejercicio de facultades que en la vida real están restringidas u oprimidas por el entorno y las circunstancias. La práctica del juego de roles a menudo proporciona aprendizaje, destreza y un escape legítimo muy parecido a la felicidad. (Pérez Reverte, 1994)".

Basado en estos beneficios, los expertos dicen que no importa cuál sea la opción en una tienda de juegos de mesa, los jugadores siempre desarrollarán y mejorarán sus habilidades una vez que la caja esté abierta.

5. Fomento de actitudes empresariales entre los más jóvenes del grupo “ninis” como base para la integración en el mercado laboral.

El espíritu empresarial es una parte integral de la sociedad que contribuye a la mejora de la economía y la riqueza de una nación. Las pequeñas empresas y los empresarios desempeñan un papel importante en el desarrollo económico de las naciones. Es importante mantener y crear nuevas empresas y emprendimientos económicos de manera regular. En especial, los jóvenes deben ser conscientes del espíritu empresarial, ya que esto les ayudará a convertirse en personas económicamente activas en una fase posterior. Ser consciente del espíritu emprendedor desde muy temprana edad, permite a las personas comprender mejor las vías económicas que conducen al éxito. Reconociendo la importancia del espíritu empresarial, la UE promueve actualmente la Estrategia Europa 2020, que se centra principalmente en el espíritu empresarial.

Para producir soluciones empresariales innovadoras a los problemas de las sociedades, la gente necesita tener actitudes, percepciones y conocimientos sobre cómo crear corrientes de ingresos. Esto les ayudará a convertirse en productores económicamente más activos y positivos. Es necesario centrarse en el desarrollo de habilidades y talentos para ayudar a los jóvenes “ninis” a posicionarse mejor en el mercado. Un ejemplo de esta orientación es formar y financiar a los jóvenes para que creen una aplicación que responda a sus intereses, en un entorno educativo no formal o incluso formal. Al asistir a estas sesiones, los “ninis” pueden adquirir experiencia relevante, aumentar su confianza y autoestima, así como impulsar su conjunto de habilidades. Apoyar a los jóvenes “ninis” para que aprendan habilidades empresariales y mejoren sus conocimientos puede conducir a un aumento de la creación de nuevas empresas y de la creación de empleos, y puede ayudar a los jóvenes “ninis” a encontrar empleo.

En resumen, es esencial enseñar y trabajar en habilidades y conocimientos empresariales mientras se trabaja con los miembros de la comunidad desde una edad temprana. Proporcionarles la oportunidad de adquirir experiencia directa en materia de espíritu empresarial impulsará la actividad económica de su región.

6. Reconocimiento de habilidades y fortalezas por parte de los jóvenes como elemento de construcción de la autoevaluación.

Las fortalezas y habilidades de “ninis” están determinadas por factores externos e internos, es decir, por el entorno en el que se encuentran (familia, vecinos, pares, instituciones que apoyan a este grupo) y por lo que ellos mismos piensan de sí mismos. Los jóvenes “ninis” son una categoría específica de la población que, entre otras cosas, se caracteriza por una baja autoestima y a menudo se encuentran en situaciones financieras, familiares y educativas difíciles. La baja autoestima no puede apoyar actitudes activas, pro-sociales y empresariales e impacta la posición de una persona dada en un grupo o comunidad local. Además, las personas con baja autoestima tienden a tener una serie de autoconceptos negativos. El impacto de la baja autoestima se extiende también al espíritu emprendedor de la persona y a la medida en que ésta crea en sí misma como potencial emprendedora.

Desde el punto de vista cognitivo y comportamental, la baja autoestima es el resultado de experiencias negativas sobre uno mismo. Nuestros autoconceptos influyen fundamentalmente en nuestras elecciones de vida y en la forma en que actuamos y reaccionamos ante las diferentes situaciones. Junto a nuestras elecciones y acciones alimentan nuestras experiencias posteriores y nuestra percepción de ellas, creando así un ciclo de acontecimientos vitales que pueden formar el llamado círculo vicioso²...

A continuación, hay cinco experiencias negativas comunes que a menudo pueden llevar a una disminución de la autoestima:

- Castigo sistemático, crítica, descuido y/o maltrato.
- Falta de cumplimiento de las normas de los padres.
- Incumplimiento de las normas de los grupos de pares.
- Exposición particular al estrés y al sufrimiento mental de otras personas.
- Falta de buena experiencia.

² Basado en el libro "Superar la baja autoestima" de M. Fennell

Independientemente de las causas de la baja autoestima, para mejorar la autoestima, las personas necesitan primero observar sus pensamientos y emociones y analizar las situaciones en las que se intensifican los pensamientos y sentimientos negativos.

Entre los diversos determinantes de la autopercepción, pero también de la inactividad educativa y profesional, un grupo importante son los factores personales, es decir, la competencia, las actitudes y la motivación individuales.

Los “ninis” son un grupo de personas que se caracteriza por sus escasas aspiraciones educativas y sus escasas competencias interpersonales y sociales, que son importantes para la activación de los jóvenes. Estas competencias, aunque esenciales para los empleadores potenciales, no son apreciadas por los propios jóvenes como un factor de éxito y desarrollo. Al mismo tiempo, estas competencias son la base para adquirir competencias profesionales y, sobre todo, para formar actitudes empresariales.

Los juegos educativos, incluidos los juegos de mesa, se consideran una gran herramienta educativa no formal que mejora las habilidades personales y sociales de las personas, su bienestar y fortalece su autoestima. Como método de trabajo para los jóvenes, puede apoyar su inclusión en la comunidad local. Cuando se eligen adecuadamente, los juegos pueden desarrollar las competencias sociales, interpersonales y empresariales de este grupo, así como construir comportamientos pro-sociales. Además, ayudan a las personas a descubrir sus fortalezas y a desarrollar sus recursos intelectuales. A continuación, se ofrece una serie de habilidades mejoradas por los juegos:

- Toma de decisiones
- Emprendimiento e iniciativa
- Creatividad
- Resistencia al estrés
- Desempeño basado en reglas e instrucciones
- Capacidad para hablar y trabajar en grupo
- Capacidad de adaptación a nuevas condiciones y situaciones inesperadas

- Habilidades de razonamiento
- Pensamiento abstracto
- Conciencia de la diversidad

6.1 Los métodos de trabajo de los jóvenes “NINIS”, el papel del creador de juegos / formador / facilitador.

El papel del facilitador es crear un entorno no formal para los jóvenes en el que se sientan cómodos y animados a participar. Durante el juego, el facilitador debe hacer preguntas sin dirigir las conversaciones. De esta manera, los jóvenes se sentirán empoderados para actuar de manera independiente y animados a comunicarse con los demás. Una vez terminado el juego, el facilitador puede iniciar el proceso de evaluación, pidiendo a los participantes que expresen lo que sintieron durante el juego, escribiéndolo en notas adhesivas y adjuntándolas a un rotafolio.

Algunos consejos para el papel del facilitador:

- Ensaye cuándo y cómo aplicará el juego.
- Sigue siendo objetivo.
- Concéntrese en los resultados deseados y, en general, mantenga un flujo positivo.
- Prepárese para tratar e intervenir en situaciones que impliquen conflicto, enojo y desacuerdo.
- Considere los sentimientos y la posición de ambas partes involucradas en cualquier desacuerdo.
- Centrarse en las necesidades del grupo.
- Fomentar la participación efectiva.
- Garantizar la comprensión mutua.
- Asegúrese de que las contribuciones de los participantes sean consideradas e incluidas en las ideas, soluciones o decisiones que surjan.
- Alentar a los participantes a que asuman la responsabilidad compartida del resultado.
- Asegurarse de que los resultados, las acciones y los problemas que surjan durante el juego se registren adecuadamente y se traten adecuadamente después.

- Haz que el juego sea divertido y divertido.
- Proporcione preguntas orientadoras pero no dirija las conversaciones.
- Antes de jugar oficialmente el juego, pruébelo con los participantes para responder a cualquier pregunta que puedan tener.

Se aconseja a los facilitadores que evalúen su desempeño durante la sesión, planteándose algunas preguntas a sí mismos:

- ¿Se han sentido cómodos los participantes durante el taller?
- ¿Han llegado a un consenso sobre el proceso colectivo? ¿Cómo se han sentido?
- ¿Escucharon e integraron diferentes puntos de vista? ¿Alguien se sintió impuesto o marginado?
- ¿Se sintieron bien con el juego una vez terminado?

Más información:

IO1: ¿Cómo pueden los monitores y profesionales de la juventud apoyar a los jóvenes “ninis” de manera más eficaz?

IO1: Jóvenes “ninis”: Una perspectiva desde Chipre (último párrafo)

7. Condiciones para el desarrollo socioprofesional adecuado de los jóvenes desfavorecidos; consejos sobre cómo llegar a los jóvenes.

La investigación experiencial de GameLab indica que un problema significativo que impide la integración en la sociedad de diversos tipos de grupos desfavorecidos -incluyendo “ninis” 15 a 17- es la falta de autonomía, acompañada de una baja autoestima. Esto suele ser el resultado de diversas situaciones difíciles, como la experiencia de la exclusión social, el racismo, la inmigración, los problemas socioeconómicos, los problemas domésticos y la pobreza. En consecuencia, el material educativo que enfatiza las nociones de auto-empoderamiento y auto-estima podría proporcionar herramientas que aborden efectivamente las necesidades de “ninis” de 15 a 17 años.

Entre los jóvenes hay filósofos, artistas, escritores, empresarios, artesanos, etc. Personas que crearán, constituirán y continuarán las tradiciones únicas y culturalmente ricas de Europa. En la actualidad, los jóvenes “ninis” necesitan ayuda, pero también es una inversión en el capital humano y cultural de Europa. Hay que hacer hincapié en las posibles contribuciones y mejoras

que estas personas pueden ofrecer a las condiciones socioeconómicas de Europa. Por lo tanto, se requiere un programa educativo flexible, que pueda interactuar eficazmente con los jóvenes, especialmente con aquellos que están en desventaja y carecen de acceso al mercado laboral y a la educación.

El enfoque general para llegar a los jóvenes marginados y desfavorecidos consiste en atraerlos como activos y no como problemas, y en trabajar con ellos teniendo en cuenta sus intereses y necesidades, procurando al mismo tiempo capitalizar sus capacidades creativas e innovadoras. Esta actitud positiva es importante para aumentar el potencial innovador y creativo de los jóvenes de manera que sea pertinente para la empleabilidad y el espíritu empresarial.

El CIP está aplicando las siguientes técnicas para llegar a los jóvenes desfavorecidos e involucrarlos en actividades que contribuyan a su desarrollo socio-profesional:

- Flyers con información sobre plataformas educativas online.
- Suministro de información impresa a través de diversos eventos.
- Aplicación de talleres a medida en las zonas de salida de un gran número de jóvenes desfavorecidos.
- Difusión de las actividades de la organización a través de los principales medios de comunicación (radio, periódicos, televisión, temas, revistas, medios sociales, etc.).
- Se anima a los jóvenes desfavorecidos que han participado en nuestros proyectos o talleres anteriores a que inviten a amigos o personas de su red que hayan experimentado situaciones difíciles a asistir a nuestras actividades.
- Se invita a los jóvenes desfavorecidos que han participado en nuestros proyectos o talleres anteriores a que asuman un papel de apoyo en la realización de los talleres a los que han asistido en el pasado.

Más información:

- CIP Citizens in Power manual for engaging disadvantaged youth in educational activities.
- Desarrollar el potencial creativo e innovador de los jóvenes mediante el aprendizaje no formal de manera que sea pertinente para su empleabilidad

http://ec.europa.eu/assets/eac/youth/news/2014/documents/report-creative-potential_en.pdf).

8. La situación de los socios del proyecto en el ámbito de la juventud (y de los jóvenes desfavorecidos). ¿Cómo trabajan los socios con este grupo vulnerable?

Ciudadanos en el poder (Chipre):

Durante los últimos cinco años de su contribución continua, el CIP ha creado, organizado y promovido varios módulos educativos en línea, cursos en línea y plataformas electrónicas sobre iniciativa empresarial, ciudadanía global, nuevas tecnologías y asuntos culturales, utilizando www.moodle.org. Aprovechando las ventajas de Internet, la organización puede llegar a participantes procedentes de zonas remotas y de grupos desfavorecidos o marginados, que se enfrentan a problemas socioeconómicos básicos y obstáculos geográficos, incluidos inmigrantes y refugiados, o participantes con menos oportunidades de aprendizaje, como "NINIS".

Los miembros del CIP emprenden diversas iniciativas que promueven la empleabilidad de diversos grupos objetivo. El CIP utiliza la experiencia de sus miembros en materia de espíritu empresarial y orientación profesional para ofrecer seminarios de formación gratuitos y pertinentes a las personas sedientas de desarrollar una nueva empresa o de encontrar un empleo. El objetivo central de la iniciativa es fortalecer las habilidades de los "NINIS". Ejemplos de estos seminarios son los seminarios "Pensamiento no convencional", "Innovación" y "El poder de sorprender", que se han celebrado en las oficinas de la organización en Anthoupoli, Nicosia. Además, el CIP organiza "jornadas de información abiertas" sobre las posibilidades del "programa de empresariado juvenil", un programa cofinanciado por la UE y el Gobierno de Chipre. Quince de los participantes del CIP han sido consultados con éxito por los miembros de la organización para financiar su plan de negocios en anteriores programas de emprendimiento juvenil.

La organización está desarrollando continuamente su capacidad para apoyar las necesidades de los "ninis" través de la utilización de las oportunidades que ofrece la UE. A continuación, algunos ejemplos vívidos relacionados con la educación de "NINIS":

- *Acción KA2'Beneficios de la sociedad'*: Este proyecto tiene como objetivo principal educar a la próxima generación de jóvenes emprendedores a través de multiplicadores influyentes como las organizaciones juveniles, equipados y formados a través de la plataforma y el curso de formación en línea del proyecto. Más información: www.societyprofits.eu/
- *Acción KA2'Grow Green'*: Su objetivo es abordar el problema del desempleo juvenil impulsando la economía rural y regional a través de la creación de nuevos agronegocios. Más información: www.grow-green.org
- *i'DROP IN'! Acción KA2*: El objetivo principal del proyecto es establecer una plataforma de orientación sobre la vida para los desertores escolares. El CIP ha desarrollado material educativo (disponible en línea y offline) para trabajadores civiles y juveniles que se utilizó para desarrollar las habilidades de empleabilidad de este grupo vulnerable de personas. Más información: www.dropin.si/

Fundación Centro para la Actividad Creativa (Polonia):

Durante casi 10 años, Fundacja Centrum Aktywności Twórczej apoya a los jóvenes, permitiéndoles participar en proyectos internacionales y locales, financiados principalmente por la Comisión Europea. El objetivo de estas actividades es apoyar el desarrollo integral de los jóvenes, permitiéndoles aprender sobre nuevas culturas, mejorar y adquirir nuevas habilidades, comprender la democracia, la diversidad cultural, el trabajo en equipo y desarrollar sus intereses.

Los participantes en este tipo de proyectos también adquieren habilidades sociales, que son extremadamente importantes en el mercado laboral. Un ejemplo de estos proyectos es el proyecto "Today an intern, Tomorrow a Specialist". Otro ejemplo es el Programa para el Desarrollo y Desarrollo de Competencias Clave de Estudiantes de Escuelas de Posgrado en Leszno, bajo el cual 28 estudiantes hicieron prácticas internacionales en Alemania, Bulgaria y el Reino Unido. En este programa se ha dado prioridad a los jóvenes "ninis" en el proceso de reclutamiento con el fin de estimular su interés en la profesión, aumentar su motivación para aprender y completar su educación dentro del itinerario educativo elegido. Además, los jóvenes realizaron

sus prácticas en empresas con diferentes perfiles de actividades relacionadas con su perfil educativo.

Los jóvenes “ninis” se enfrentan a muchas dificultades en sus vidas y a menudo tienen que lidiar con “fracasos” que disminuyen su motivación para perseguir sus objetivos y participar activamente en la sociedad. Estas situaciones se acumulan gradualmente y eventualmente contribuyen al aislamiento de “ninis” de la sociedad. Independientemente del origen de la situación social, material y familiar de “NINIS”, debe apoyarse el desarrollo de las competencias de los jóvenes (sociales, interpersonales, profesionales) y su transición sin problemas del sistema educativo al mercado laboral. Los educadores no sólo deben trabajar en la formación de los mismos con eficacia y motivación profesional, sino también en la autoestima de “ninis” y en su disposición a asumir la responsabilidad de sus propias vidas. Cuando se trabaja con los jóvenes “NINIS”, es esencial atraer su interés, ganar confianza y construir autoridad para que puedan participar en las actividades.

Las herramientas educativas para los jóvenes “ninis” deben ser sencillas, con reglas claras y transparentes. Necesitan tener un propósito claro comunicado a los participantes, estimulando así su motivación. Aunque el elemento de la competencia suele ser la motivación de las personas, hay que recordar que también puede llevar a la frustración. Por lo tanto, un educador que trabaja con “ninis” tiene que monitorear la situación y responder a las necesidades de los participantes de manera continua. Debe prestarse especial atención a la comodidad de los jóvenes, que no deben sentirse evaluados ni ridiculizados.

Hoy en día, la falta de especialistas profesionales y la mala reputación de las escuelas de formación profesional son un obstáculo adicional. Los jóvenes eligen las escuelas secundarias generales, después de lo cual no están seguros de si irán a la universidad para continuar su educación. Al salir de la escuela secundaria, permanecen en manos de la nada. No tienen profesión y sus conocimientos son muy generales. Además, cuando intentan entrar en el mercado laboral, aprenden que todo lo que han aprendido hasta ahora es sólo teoría y que deben adquirir habilidades prácticas directamente en el entorno laboral. Esta situación hace que algunas personas simplemente se retiren del intento de acceder al empleo. Aquí es donde las

organizaciones e instituciones de educación no formal deberían entrar y construir puentes entre las escuelas y el mercado laboral. Para ello, será de utilidad el encuentro con un asesor profesional, que ayudará no sólo a encontrar puntos fuertes, sino también a apoyar el proceso de creación de un itinerario profesional y educativo propio.

Asociación Cazalla- Intercultural (España):

Dado que España es uno de los países más afectados por el desempleo juvenil, la Asociación Cazalla - Intercultural, se está centrando cada vez más en este grupo de personas. Actualmente la organización está trabajando en colaboración con el ayuntamiento en la mesa técnica de Garantía Juvenil tratando de apoyar su desarrollo. Además, se hace hincapié en cómo llegar a los jóvenes “ninis” e involucrarlos realmente. Para lograr esto, hay principalmente actividades de tiempo libre organizadas por la organización con el objetivo de conseguir la participación de los jóvenes “NINIS”. Esto podría contribuir a largo plazo a su participación en las actividades de movilidad de la organización. Un ejemplo de ello es el desarrollo de la escapada en equipo como una actividad de tiempo libre que trabaja muchas habilidades sociales y es innovadora y atractiva para los jóvenes. También hay otros dos proyectos en desarrollo que tienen como objetivo desarrollar las habilidades de los jóvenes “NINIS”, que se llevan a cabo por parte de la organización: Proyecto Comp-pass e Insignia.

- *Compass*: El proyecto está financiado por la Comisión Europea en el marco del Programa Erasmus+ y aporta una contribución innovadora a la cuestión de la juventud “nini” mediante el desarrollo de un enfoque social y cívico en tres etapas:
 - Comprender el camino de los jóvenes “ninis” y lograr que los jóvenes “ninis” se involucren en la sociedad a través del enfoque digital de narración de historias.
 - Desarrollar un enfoque educativo para que los jóvenes “ninis” tengan conciencia de sí mismos y adquieran confianza en sí mismos, en su entorno y en la sociedad. El método se basa en los criterios de Repère-Equilibre-Adaptation-Limites-Echanges (Landmark-Balance-Adaptation-Limits-Exchanges);

- Determinar y destacar las habilidades y competencias de las personas involucradas en el proyecto a través de una plataforma e-portfolio, basada en las competencias blandas de las personas - la plataforma comp-pass.

El objetivo final de este proceso de 3 pasos es motivar a los jóvenes para que vuelvan al trabajo, a la formación o a cualquier otro tipo de proyecto de reinserción social (como el voluntariado).

- *"Proyecto Insignia" ("Proyecto Insignia" en inglés):* Este proyecto es una iniciativa local para generar un sistema de reconocimiento de las competencias adquiridas en diferentes actividades relacionadas con la educación formal y no formal en el marco del Sistema de Tarjetas de Confianza. El sistema se adaptó de acuerdo a las necesidades de los jóvenes "ninis" y de la municipalidad y con el apoyo y colaboración de entidades públicas y privadas.

Los principales objetivos del proyecto son los siguientes:

- Apoyar los sistemas activos de búsqueda de empleo de los jóvenes, especialmente con los jóvenes "NINIS".
- Generar un mapa de las entidades generadoras - a través de talleres y acciones formativas/prácticas - y reconocer el proyecto.
- Crear una herramienta que aporte valor añadido a los currículums de los jóvenes.
- Lograr el reconocimiento del sistema por parte de las empresas.
- Obtener el reconocimiento y el apoyo de la administración local.

Praxis Europe (Reino Unido):

En Praxis Europe, ofrecemos experiencias que transforman la vida y que marcan una verdadera diferencia en la vida de los jóvenes y en la comunidad local y global. A través de nuestra pasión y enfoque innovador, nos hemos convertido en uno de los principales promotores del aprendizaje permanente en el Reino Unido, reconocido por la diversidad de nuestro enfoque. Hemos cultivado una comunidad donde los jóvenes estudiantes y los adultos jóvenes se sienten apoyados, valorados e inspirados para convertirse en futuros líderes, altamente empleables y exitosos.

Trabajamos con cientos de estudiantes cada año que emprenden nuestros programas de formación de calidad a nivel local y mundial, que a su vez forman nuestros servicios. Nuestros estudiantes nos apoyan para avanzar en temas locales y globales, ofreciendo su tiempo y energía en temas que les interesan.

Trabajamos con jóvenes, algunos de los cuales están categorizados como “ninis” o como social y culturalmente desfavorecidos, provenientes de zonas con alta pobreza y privaciones. Hemos ayudado a jóvenes de grupos desfavorecidos a participar en proyectos internacionales. Nuestro trabajo ha ayudado a los jóvenes a conseguir empleos y puestos de trabajo remunerados que les han ayudado a convertirse en ciudadanos económicamente activos y contribuyentes en la sociedad.

9. Garantía de la juventud - Una breve descripción de la situación en los países socios: Acciones realizadas; cumplimiento de las expectativas del plan; resultados; obstáculos en la aplicación

La **Garantía Juvenil** es una iniciativa europea que pretende facilitar el acceso de los jóvenes al mercado laboral. Todos los Estados miembros se han comprometido a garantizar que todos los jóvenes menores de 25 años reciban una oferta de buena calidad en un plazo de cuatro meses a partir de la fecha de desempleo o de abandono de la educación formal. La oferta puede ser en los siguientes campos:

- contratación
- educación permanente
- formación profesional
- pasantía

La Garantía Juvenil fue presentado por primera vez por la Comisión Europea en diciembre. Unos meses más tarde, el 22 de abril de 2013, el Consejo Europeo adoptó una Recomendación sobre el establecimiento de una garantía para la juventud, en la que se exigía a los Estados miembros que aplicaran la garantía a partir de principios de 2014. En este apartado se describe por separado la situación de cada país en relación con esta iniciativa.

Chipre:

Chipre presentó un plan de aplicación de la garantía para la juventud el 31 de diciembre de 2013. El informe de la Comisión Europea para Chipre de 2017 indica que el desempleo entre los **jóvenes** sigue siendo elevado (**29,9%**). Se adoptaron medidas para promover el **empleo de los jóvenes** y mejorar el **sistema de formación profesional**. Sin embargo, sigue habiendo problemas. La proporción de **personas “ninis”** está disminuyendo, pero sigue siendo alta. La limitada especialización y funcionalización de los **Servicios Públicos de Empleo (SPE)** les dificulta cumplir con todos los requisitos para implementar la **Garantía Juvenil**.

Principales logros: La aplicación del régimen de garantía para los jóvenes ha contribuido al progreso de la reforma de las políticas activas del mercado de trabajo de Chipre y de la reforma del sistema de educación y formación profesional.³ El desempleo juvenil disminuyó más de lo que cabía esperar, dado el crecimiento del PIB.

Retos pendientes: Fortalecer la capacidad de los "centros educativos prácticos" para prestar servicios de asesoramiento individualizado y de orientación profesional, elaborar una estrategia de divulgación más completa para las redes nacionales de educación no formal no registradas, reforzar la participación de los empleadores en la educación y formación profesional, e incluir medidas para la validación del aprendizaje informal y no formal. Por otra parte, es necesario aplicar urgentemente los objetivos restantes de las "Iniciativas de empleo juvenil", haciendo especial hincapié en los incentivos de los empresarios para contratar a jóvenes.

Los jóvenes pueden encontrar oportunidades de empleo, formación y educación en Chipre visitando <http://www.youthguarantee.org.cy> o llamando al 7772757.

Para obtener información adicional relacionada con Youth Guarantee, por favor visite:

<http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=13633&langId=es>

<https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/2017-european-semester-country-report-cyprus-en.pdf> DIFUNDE LA PALABRA-

<http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1161&langId=es&intPageId=3334>

Polonia:

El plan para la aplicación de la garantía de la juventud en Polonia se elaboró en abril de 2014.

El documento se actualiza constantemente para aprovechar todas las oportunidades de apoyo a los jóvenes en el mercado laboral, siendo la última versión la de octubre de 2015. **En Polonia, la Garantía Juvenil se ofrece a través de un sistema de varios niveles en el que participan oficinas**

³ Formación profesional y educativa

de empleo, ONG y organizaciones intermediarias como el "cuerpo de trabajo voluntario" (que se centra en las transiciones de la escuela al trabajo).

El OHP cuenta con una red de más de 700 unidades de atención, educación, formación y servicios del mercado laboral, repartidas por todo el país (la mayoría de las veces en ciudades pequeñas), donde ayudan a los jóvenes a encontrar su primer empleo y apoyan a los jóvenes empresarios que deciden crear sus propias empresas. Esta institución coopera también con los gobiernos locales y sus unidades especializadas (centros de asistencia social, centros de asistencia familiar, etc.). El apoyo del OHP se dirige principalmente a los jóvenes que atraviesan situaciones difíciles de la vida (debido a las condiciones familiares y medioambientales) y, en particular, a las personas que provienen de familias monoparentales, o a las familias que sufren de desempleo y pobreza.

La oferta de OHP bajo la Garantía Juvenil incluye:

- formación profesional (incluidos los cursos de reciclaje o de actualización y una beca para aprendices)
- prácticas de tres meses (incluyendo una beca para aprendices)
- formación en las competencias que buscan los empresarios (por ejemplo, competencias sociales, lingüísticas, informáticas, permiso de conducción de categoría III, etc.)
- apoyo pedagógico-psicológico
- orientación vocacional
- actividades de prevención de la depresión para jóvenes
- talleres de imagen combinados con servicios estilísticos
- aprender a buscar trabajo activamente
- talleres sobre la independencia de las personas
- trabajo o agencia de colocación.

Fuente: <http://gdm.praca.gov.pl/o-programie>

Plan de aplicación actualizado para la *garantía de la juventud* en Polonia [octubre de 2015].

<http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1161&langId=es>

Prácticas prometedoras: <http://ec.europa.eu/social/main.jsp?catId=1327&langId=es>

España:

En España, la Garantía Juvenil forma parte de la estrategia de Iniciativa Emprendedora Joven aprobada en febrero de 2013 por el Ministerio de Trabajo y Seguridad Social. La Recomendación sobre la Garantía Juvenil establece que los jóvenes pueden recibir una oferta de empleo, educación o formación una vez que hayan terminado sus estudios o se encuentren en situación de desempleo.

Las acciones y medidas del Plan Anual tienen por objeto cumplir los cuatro objetivos estratégicos:

- Mejorar la empleabilidad de los jóvenes y apoyar el espíritu empresarial.
- Mejorar la empleabilidad de otros grupos afectados por el desempleo.
- Mejorar la calidad de la formación profesional para el empleo.
- Mejorar la articulación de las políticas de empleo activas y pasivas.

Se aplicarán las siguientes medidas para mejorar la empleabilidad:

- Formación con compromiso de contratación.
- Formación en Lenguas y TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación).
- Prácticas no laborales en las empresas.
- Impulso de la doble EFP a través del Contrato de Formación y el Aprendizaje.
- Obtención de certificados de profesionalidad.
- Talleres Escolares y Programas de Casa de Artesanía.
- Programa de Segunda Oportunidad (ESO).

¿Funciona? ¿Qué es lo que no se implementa bien?

España está lanzando actualmente la segunda fase de la Garantía Juvenil con cambios que se espera que faciliten el acceso a las becas. En particular, el Gobierno ha eliminado la necesidad de inscribirse en el Sistema de Garantía Juvenil para los jóvenes que están inscritos como solicitantes de empleo en los sistemas públicos de empleo. Además, las personas ahora pueden solicitar y beneficiarse del programa al día siguiente de quedar desempleadas. Esto contrasta con el

pasado, cuando los requisitos eran más estrictos y los jóvenes deberían haber estado sin formación durante al menos tres meses o sin trabajo durante al menos un mes, antes de solicitar el programa.

En España, los incentivos económicos que favorecen el reclutamiento siguen siendo promovidos y preferidos más que los programas que buscan mejorar las habilidades de los “NINIS”s de baja cualificación. Un buen ejemplo es la reciente propuesta de utilizar los fondos de garantía de la juventud para pagar un suplemento salarial a los jóvenes menores de 30 años que trabajan y reciben algún tipo de formación. Esta medida haría más atractivo contratar a jóvenes sin formación que no tienen acceso a la formación profesional. Por último, debe mejorarse la cooperación con los organismos especializados del tercer sector. Existen excelentes ejemplos de proyectos para jóvenes en riesgo de exclusión social. Es mucho más rentable invertir en estos proyectos que "tirar" los fondos en bonos y complementos salariales mal diseñados.

REINO UNIDO:

El Reino Unido presentó un plan de aplicación de la Garantía Juvenil en marzo de 2014 y se le asignaron algo más de 200 millones de euros para un programa titulado Iniciativa para el empleo de los jóvenes, que se ejecutaría en determinadas regiones geográficas del Reino Unido. El Reino Unido no estableció un plan de garantía para los jóvenes en la misma línea que la Recomendación del Consejo, ya que consideraba que las disposiciones existentes en el Reino Unido y, en particular, el contrato para los jóvenes y la ayuda adicional para los “ninis” de 16 y 17 años de edad, eran las más adecuadas para la situación y las condiciones del Reino Unido.

Según el documento de Garantía Juvenil elaborado por la Comisión Europea para el Reino Unido en 2017, la tasa de empleo juvenil del Reino Unido es relativamente alta en comparación con otros países europeos. Sin embargo, hubo problemas en torno al empleo a tiempo parcial y a los altos niveles de inactividad. La utilización de las competencias ha sido un problema en el Reino Unido que ha afectado a la productividad y a las oportunidades de empleo. Muchos propietarios de negocios y empresas expresaron su preocupación por la falta de cualificación de la mano de

obra actual. En abril de 2017, el gobierno del Reino Unido reformó los programas de aprendizaje y está desarrollando nuevas formas de medir y trabajar con los jóvenes “NINIS”.

10. Desarrollo de la cooperación internacional de los jóvenes y participación en proyectos internacionales[entre otros, Erasmus].

Citizens in power (Chipre):

CIP ha diseñado, implementado y coordinado con éxito una variedad de proyectos de la UE que están principalmente entrelazados con diversas ramificaciones del espíritu empresarial. Los grandes ejemplos son: i) Erasmus + KA2 "Society Profits", que contiene un curso en línea sobre el espíritu empresarial social, herramientas para las PYME, material no formal y un directorio de empresas sociales de toda Europa que han establecido un gran modo de cooperación; ii) Erasmus + KA2 "Grow Green", que desarrolla un curso digital sobre el espíritu empresarial agrícola junto con grabaciones de vídeo especialmente diseñadas que se centran en la modernización del espíritu empresarial en todos los países socios; iii) Laboratorio de juegos (KA2) que fomenta a los jóvenes empresarios mediante juegos de mesa especialmente diseñados; iv) diversas iniciativas en materia de Erasmus + formación para trabajadores juveniles, como "La persona del año: el empresario", "Acelerador del espíritu empresarial social", "Mediación digital; redefinición de la cultura digital en las organizaciones juveniles", "Una red para tu valor en la red", "No-NEET", "Demócratas de alta tecnología", etc., todas ellas financiadas por la AN chipriota, a través de Erasmus +. El CIP tiene una gran experiencia en la redacción y ejecución de proyectos de la UE, especialmente proyectos Erasmus + KA1 y KA2, mientras que la organización está entrando actualmente en EuropeAid, COSME y ENI MED.

Asociación Cazalla- Intercultural (España):

A lo largo de los 10 años de vida de Cazalla Intercultural hemos desarrollado varios proyectos internacionales en los que los juegos de mesa, el aprendizaje basado en el juego y la gamificación han sido temas clave. Aquí ofrecemos dos proyectos ejemplares:

"Un ejemplo de ello es": El objetivo de este proyecto era apoyar el trabajo juvenil y la colaboración entre Europa y los países vecinos en relación con la población de la red "NINIS", utilizando los juegos como herramienta. El proyecto tuvo una duración de seis meses y el importe de la subvención fue de 16.111 euros. Fue un curso de formación desarrollado en Coy, Lorca. Ha reunido a 21 animadores juveniles de España, Estonia, Letonia, Ucrania, Bielorrusia y Armenia, 2 formadores y 1 persona de apoyo. La formación se centró en: a) los aspectos laborales del trabajo juvenil en relación con las competencias que los jóvenes necesitan desarrollar para entrar en el mercado laboral y promocionarse en él (espíritu personal, interpersonal, empresarial y preparación y presentación del CV) y b) el aprendizaje de los diferentes juegos, mecánicas y sus aspectos de diseño. Se consideró como una continuación del curso de formación Net.working, que ya había reunido a algunos de los socios implicados en el proyecto "Un ejemplo de ello es", y el proyecto "Learning Badges", un proyecto de gamificación del trabajo juvenil en el que participó Cazalla Intercultural.

"Insignias de aprendizaje": Se trata de un proyecto basado en la colaboración de diferentes organizaciones europeas y la coordinación de la organización lituana "Lietuvos neformaliojo ugdymo asociacija". Su objetivo es desarrollar un sistema de reconocimiento de competencias en el ámbito de la educación no formal a través de una gama de distintivos de aprendizaje. Estos distintivos se utilizan para reconocer el aprendizaje en los cursos de formación, los intercambios de jóvenes y el servicio voluntario europeo a través de la adquisición de estos distintivos y para superar ciertos retos relacionados con las competencias que representan.

Fundación Centro para la Actividad Creativa (Polonia):

La participación en proyectos internacionales es una gran oportunidad para el desarrollo de las organizaciones. La cooperación internacional trae muchos beneficios - no financieros e intangibles, por ejemplo:

- Construir una imagen coherente y positiva de la organización
- Mejora de la calidad del trabajo en equipo
- Mejora de las competencias lingüísticas e interculturales
- Adquisición de nuevos conocimientos
- Aprender a utilizar métodos de trabajo innovadores y adquirir habilidades de gestión de proyectos

A través de nuestras colaboraciones con otras organizaciones adquirimos una valiosa experiencia. Por ejemplo, en Polonia la profesión de "youth worker" no existe oficialmente como profesión, por lo que la experiencia adquirida en el Reino Unido es muy valiosa para nosotros. Además, trabajando con socios de otros países, uno puede mejorar sus habilidades lingüísticas, pero también conocer su propia cultura y costumbres. Un enfoque intercultural permite una mejor comprensión mutua. Además, las instituciones e instalaciones que acogen a los voluntarios del SVE son cada vez más activas. La actitud del personal de estas instituciones hacia el aprendizaje de idiomas está cambiando, y también están ansiosos por participar en talleres conducidos por voluntarios junto con sus estudiantes. Los jóvenes que participan en proyectos extranjeros adquieren experiencia durante toda su vida. Tienen la oportunidad de aprender sobre varias actividades y elegir más conscientemente una carrera en el futuro.

En conclusión, el desarrollo de la cooperación internacional se traduce en asociaciones de proyectos duraderas, la mejora de la calidad de la educación y la creación de formas innovadoras de trabajar con los jóvenes. La cooperación internacional es de gran valor para nosotros porque también se traduce en la calidad de nuestras actividades en el entorno local.

Praxis Europe (Reino Unido):

Praxis Europe ha participado en muchos proyectos europeos diferentes trabajando con cientos de personas en el Reino Unido y en el extranjero. La organización es una de las seis organizaciones en todo el Reino Unido que poseen la Carta de Movilidad de la EFP de la Agencia Nacional del Reino Unido.

- Durante el periodo 2015-2017 acogimos a 271 ciudadanos europeos en Birmingham, procedentes de Italia, Polonia, Hungría, Bulgaria, Rumanía, Turquía, Eslovaquia, República Checa, Países Bajos, Chipre y España, en varios programas de formación para jóvenes Erasmus+.
- 74 estudiantes del Reino Unido participaron en el Programa de Formación Juvenil Erasmus+ en Birmingham de 2015 a 2017 y cada estudiante recibió un certificado de Youth Pass.
- Praxis Europa ha creado oportunidades para 140 estudiantes en el extranjero, en prácticas de dos semanas de Erasmus+ Educación y Formación Profesional (EFP) durante el periodo 2015-2017. Los temas vocacionales abarcaron desde Mecánica de Motores, Turismo, Hospitalidad, Catering, Peluquería y Belleza, Instalación Eléctrica, Informática, Fotografía y Medios de Comunicación.
- 108 estudiantes recibieron formación e intercambio juvenil en Europa y en toda Europa sobre una variedad de temas durante el período 2015-2017.
- Praxis Europa ha ofrecido a 260 estudiantes adultos en el extranjero la oportunidad de participar en programas de formación de adultos durante el período 2014-2017.

11. Descripción de la reflexión de los socios sobre el trabajo con “ninis”15-17 (prueba de los juegos recomendados) durante las movilidades internacionales en el proyecto, descripción del proceso de trabajo.

CIP ha probado varios de los juegos recomendados en este documento. En esta sección compartiremos nuestra experiencia con el juego llamado 'El valor de los valores', que es el juego que más se ha probado. El Valor de los Valores es un juego simple y divertido que ayudó a “ninis” a evaluar y priorizar sus valores personales y compartidos en un ambiente seguro y de apoyo. Los actores reflexionaron sobre sus valores personales y compartidos y se dieron cuenta de cómo sus valores pueden permitirles alcanzar sus objetivos en relación con el espíritu empresarial.

Tomando en cuenta la retroalimentación de los participantes, las reglas del juego fueron bien entendidas por los participantes de “NINIS”. Además, los participantes informaron que el juego proporciona el mismo tiempo para que todos expresen sus valores y esto les ayuda a escucharse unos a otros. El primer grupo que jugó el juego funcionó bien y los participantes se sintieron cómodos para expresarse, ya que tuvieron la oportunidad de conocerse a través de las actividades previas del *CIP*. En cambio, en el segundo grupo, donde la gente se conoció por primera vez justo antes del partido, la experiencia fue diferente. Los participantes se mostraron reacios a compartir en profundidad cómo ciertos valores los representan. No eran suficientemente serios mientras jugaban y a veces se burlaban al presentar sus valores; lo que puede significar que los participantes no se sentían muy cómodos cuando hablaban de sus valores. Por lo tanto, sugerimos encarecidamente que los participantes se conozcan entre sí antes de jugar el juego.

Los participantes eligen sus valores entre las tarjetas (paso 2)



Los participantes presentan sus valores a los demás (paso 3)



Praxis Europe trabajó con jóvenes probando una serie de juegos recomendados que fueron elegidos en el transcurso del proyecto GameLab. Los juegos fueron probados en un ambiente amigable y no formal que permitió a los participantes sentirse cómodos. Como organización, Praxis Europe se centró más en "La Batalla de la Politopia", jugando el juego con jugadores jóvenes en un entorno no formal al aire libre.

Los jóvenes fueron capaces de entender el objetivo del juego después de unos cuantos intentos. El problema con las aplicaciones es que cada individuo juega el juego en su propio teléfono, por lo que la comunicación durante la prueba, especialmente en las primeras etapas, fue limitada. Sin embargo, cuando los individuos terminaron de jugar, hubo una sesión de reflexión en la que tuvieron la oportunidad de comunicarse entre ellos y compartir sus pensamientos y valores. El juego tiene algunos elementos que se relacionan con la actividad económica y el espíritu empresarial.

La respuesta fue positiva por parte de los jóvenes, que se centraron en el elemento divertido, los sonidos y los colores visuales del juego. También mencionaron la posibilidad de explorar y aprender dentro del juego. También mencionaron que creían que los juegos de mesa también son importantes, ya que permiten que las personas jueguen juntas de manera interactiva.

Probando la aplicación de juego en un entorno exterior no formal:



Fundacja Centrum Aktywności Twórczej organizó encuentros con jóvenes en las oficinas de la fundación, donde tuvieron la oportunidad de participar en juegos de diversos niveles de dificultad y temas, incluidos los directamente relacionados con el espíritu empresarial y la iniciativa. Los participantes suelen empezar con juegos - reglas simples, con un tema agradable, que son ideales como actividades de calentamiento e introducen una atmósfera amigable, por ejemplo, Ghosts, Jungle Speed. Después, los jóvenes probaron un juego empresarial con el objetivo de deconstruir una empresa. El juego no causó ningún problema y se jugó sin problemas. La gente se dividió en equipos de tres, algunos de los cuales terminaron el juego muy rápidamente. La mayoría de los participantes sugirieron que el juego debería proporcionar más puntos y que debería contener más ocupaciones/empleados, lo que diversificaría el juego.

También se probó el juego "Escuela Campesina de Negocios", que es una simple simulación de los mecanismos del libre mercado donde se pueden observar fenómenos como la oferta, la demanda, la empresa comercial, el precio, los costos de producción y las negociaciones comerciales. Se refiere a la actividad productiva y comercial de los artesanos del centro de tejido de Andrychów en el siglo XVIII. Este juego fue descrito por los jóvenes como un juego difícil, multi-variante, que despierta muchas emociones y estimula el pensamiento.

Resumiendo las conclusiones de los jugadores se puede decir que el atractivo del juego está influenciado por los gráficos y una variedad de otros elementos. Los juegos que introducen un elemento de competición son más populares entre los jóvenes.

Hallazgos de Cazalla-intercultural:

Entre los 4 juegos que propusimos como ejemplos de buenas prácticas de juegos de mesa para desarrollar competencias sobre el emprendimiento con jóvenes, finalmente decidimos probar StartUp por diferentes razones:

Teniendo en cuenta que muchos de los jóvenes que acudieron a la sesión de pruebas fue la primera vez que se enfrentaron a un juego de mesa de estas características (incluso por primera vez jugando a un juego de mesa), pensamos que sería una buena idea jugar el juego durante demasiado tiempo.

En segundo lugar, por su complejidad. El resto de los juegos tuvieron una duración de entre 60 y 180 minutos mientras que StartUp tuvo una duración máxima de 60 minutos. Un juego demasiado largo habría puesto en peligro la atención de los jóvenes.

En tercer lugar, nos decidimos por StarUp por su aspecto visual, que es muy similar al del juego de la oca y que puede parecer familiar y amigable para los jóvenes. Y en cuarto lugar porque era uno de los juegos más accesibles, ya que podíamos encontrar una versión impresa del juego.

La sesión duró 2 horas. Los primeros 30 minutos se dedicaron a juegos de fiesta y relleno para que los jóvenes se acostumbraran a la mecánica de los juegos de mesa con juegos sencillos pero muy divertidos. Luego pasamos 15 minutos explicando las reglas del juego StartUp. Esta parte fue la más difícil de la sesión, ya que tuvimos que responder a muchas preguntas de los jóvenes, ya que muchas de las reglas parecían complicadas o difíciles de recordar.

Entonces empezamos a jugar. Hicimos 2 grupos de 4 personas por grupo. El comienzo fue complicado y lento porque tuvimos que recordar varias veces algunas de las reglas esenciales. En cualquier caso, tan pronto como hicimos un par de rondas seguidas, los jóvenes aprendieron rápidamente las reglas y el juego fue bastante fluido en ambos grupos. Durante el juego observamos diferentes niveles de atención. Había jóvenes muy motivados y muy centrados en el juego, la mayoría de ellos, y otros jóvenes, especialmente en el segundo grupo, que estaban más distraídos y menos motivados. Las opiniones de los jóvenes una vez terminado el juego fueron:

- Me gustaba la sensación de ver crecer mi negocio y ganar dinero con las acciones que estaba haciendo.
- Reglas complicadas al principio, pero cuando juegas un poco te das cuenta de que en realidad son bastante simples.
- Tienes la sensación de que estás creando tu propia empresa real.
- Se parece mucho a la realidad.
- No es tan divertido como los juegos que jugamos desde el principio, pero al jugarlos aprendes muchas cosas sobre cómo funcionan las empresas.
- Tal vez un poco largo, pero es un juego interesante. En cualquier caso, lo habría acertado.
- No me gustó el hecho de que si uno comete errores al principio, entonces es muy difícil subir a una mejor posición.
- Es un juego muy bonito. Me gusta mucho la pizarra.
- Es un juego muy competitivo y puede crear un mal ambiente entre amigos.
- Me gustaría volver a jugarlo en el futuro, ahora que conozco bien las reglas después del primer partido.

En general, podemos decir que el juego fue del agrado de los jóvenes, aunque al principio fue un poco duro debido a la complejidad de las reglas, especialmente para los jóvenes que no están acostumbrados a los juegos de mesa. En los dos grupos hubo jóvenes que realmente disfrutaron del juego, especialmente los que ocuparon las primeras posiciones y otros, generalmente los que estaban perdiendo y que se distraían más fácilmente. A todos les pareció que reflejaba bastante bien la forma en que se dirigía una empresa.







Escrito por: Majid Hussain *MSc, PGDip, BA, PtlIs*, Marek Urbaniak *PhD*, Angelos Parmatzias, Manuel Semitiel, Sibisse Candida Rodriguez Sanchez & Azeem Iqbal



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

